责任编辑：占　柱



ISBN 7-80506-336-2
9 787805 063362 >

ISBN 7-80506-336-2
G · 145　定价：18.00元

次世代丛书

NEXT

GAME BOY千年珍藏本



内蒙古文化出版社

GAME BOY千年珍藏本



2000.4.10

次世代
丛书

内蒙古文化出版社

GAME BOY
千年珍藏本

《电子游戏软件》杂志社　编

内蒙古文化出版社

责任编辑　占　柱

《GAME BOY 千年珍藏本》
《电子游戏软件》杂志社　编

出版发行　内蒙古文化出版社
（海拉尔市河东新春路）

印刷装订　北京新华印刷厂（北京车公庄大街4号）
开　本　700×940毫米　小1/32
印　张　13.25　　字　数　296千字

2000年3月第一版　2000年3月第一次印刷

ISBN 7-80506-336-2/G·145　定价：18.00元

编者的话

一部主机流行十年而“红旗不倒”，在游戏业甚至家电业绝对是个异数。而GAME BOY就是这样一部主机。1983年7月任天堂红白机的出现结束了七、八部游戏机战国纷争的局面，开创了电子游戏业“大一统”的崭新局面。“一强皆弱”成了“任天堂商法”中的第一条定律。直到1988年，世嘉推出革命性的十六位机MEGA DRIVE（MD），力图打破任天堂一家独大的局面。做为应战的手段，任天堂一方面大放烟幕，一再宣称性能更优越的“超任（SFC）”将不日发售，又一再延期以延缓MD带来的震动。同时，做为全局战略的一部分，任天堂于1989年4月推出了手掌机GAME BOY。针锋相对，世嘉挟技术上的优势，推出彩色GAME GEAR。一时间游戏业狼烟四起，风声鹤唳，任天堂的霸主地位受到前所未有的挑战。由于“俄罗斯方块诉讼战”中任天堂胜出，“俄罗斯方块”风靡世界，GB亦因之走红。而世嘉因诉讼的失败，被判决侵权，被迫销毁和回收部分已经发行的GG版“俄罗斯方块”。这一失利成为世嘉手掌机失败的重要契机。难怪当时的世嘉老板中山隼雄捶胸顿足地说：“如果没有俄罗斯方块，那么失败的将不是GG，而是GAME BOY了”。他预言：“俄罗斯方块只有一个，不会有第二个。”中山的预言不幸而中，但谁也想不到十年后任天堂危亡之秋，小怪物皮卡秋救了GB，甚至任天堂，这是后话。不过有一点可以肯定，就是富于创造力的横井军平（GB之父）和老谋深算的山内浦（任天堂老板）也不会料到GB生命力之顽强和重要性之大。

有百年不迁，唯一无二的“俄罗斯方块”做强力助推器，GB一飞冲天，成为任天堂统治游戏业的一枚重要棋子。如以围棋两眼活棋论，“超任”和“GB”这两个响当当的“大眼”使任

天堂满盘皆活。

进入次世代时代，这对世仇老冤家碰到了共同的敌人——索尼。索尼凭借品牌，技术，行销，宣传等方面的优势，强力点入世嘉和任天堂的大空。不但要做活，做出两只眼，还要捕杀世嘉、任天堂的大龙，独霸天下。次世代战争到目前的结果大家都已经知道了。索尼的霸主地位几乎不可动摇。用一位日本评论家的话说："除非索尼犯错误。而索尼很少犯错误"。在三国之争中，世嘉是最难受的。前方要抵抗索尼，任天堂两个强敌，做为大后方的营业用游戏机(街机)因全球性市场萎缩而陷入困境，形成首尾受敌的尴尬局面。这也导致了世嘉领导层的大变动，中山默然金盆洗手，推出江湖。

任天堂做为业界老大，从来也不把索尼放在眼里。这一次仍旧采取贯用的牵制拖延战术。但历史没有重演，以NAMCO，SQUARE，ENIX为首的软件业审时夺势，纷纷背弃任氏而投靠索尼。没有众多软件商尤其是大牌软件商的支持，N64的失败是可以预见的了。一向自信满满的任天堂第一次感到从未有过的失落和寂莫。但任天堂比世嘉要幸运得多。当大家都为任天堂倒吸一股凉气时，GAME BOY 出人意料，悄无声息的大紫大红起来，"口袋妖怪"的出现使 GB奇迹般地开创了第二个春天。靠着GB丰厚的利润，任天堂成为"三国"中经济收益最好的一家。可以说在次世代三国纷争中，索尼取势，任天堂取财，世嘉……

彩色GB的推出是大势所趋。但向下兼容使几千万GB玩家受益，算是任氏的无量功德。99年11月推出的"口袋妖怪·金、银"更创出500万部的天量。以低廉的制作费做出500万大作，任氏真要赚翻了天。这种异数是无论哪个帏幄千里的"小诸葛"也料想不到的。想起中山讲的"俄罗斯方块不会有第二个"，不知是否"口袋妖怪也不会有第二个?!"巧合的是，次世代机市场现在是三国纷争，手掌机市场也是三国纷争。万代的WS，SNK 的NGP都想在庞大的手掌机市场分一杯羹。不过以目前的战况看，任氏一家独大的局面还不可动摇。

98年5月，杂志社出版了《GAME BOY 特辑》，不经意间，至今已经第六次印刷。99年5月，杂志推出《绝对GAME BOY 读本》，又受到读者的热烈欢迎。今年一月，两书又相继推出口袋本，再获成功。象GAME BOY 是游戏机中的常青树一样，GAME BOY 的图书也成为杂志图书中的常青树。

《GAME BOY 特辑》共收录GB游戏400多部，攻略近二十部及GB硬件及周边附设，是了解GB性能和概况的进阶书。《绝对GAME BOY 读本》则完整地收录了89年至98年GB游戏700多部，游戏攻略近30部，日本权威杂志推荐的100部GB各种类型，不可不玩的名作，玩家可按图索骥，事半功倍。《绝对》也用相当篇幅以文字和漫画形式生动地介绍和回忆了GB之父横井军平其人其事，价值非常高，也非常可读。十年来，全世界超过7000万的GB玩家从GB中获得了无限的乐趣，饮水不忘掘井人，我们都不会忘记GB之父，英年早逝的横井军平先生。

从98年5月至99年5月至2000年5月，又是一年过去了。似乎应该为GAME BOY 做些什么，为GB玩家做些什么。值此2000年之际，就名之为《GAME BOY 千年珍藏本》。这本书由于内容较多，比前两本要厚一些。其中包括99～2000年新游戏100多部，"口袋妖怪·金、银"的详细攻略，十余部新游戏的攻略和新的秘技。因为要契合"千年珍藏"的构想，也保留了一些经典的游戏攻略和介绍，对于买过和没买过《特辑》和《绝对》的GB玩家而言，都有各自的用途吧。

写完这篇编者的话，为许多事情人算不如天算而扼腕叹息。忽然想到杂志98年在GAME BOY 衰微时编了后来大红大紫的《GB特辑》，杂志也成为国内唯一一家坚持报道GB游戏的杂志，其间的荣辱得失，也是我们始料未及的。

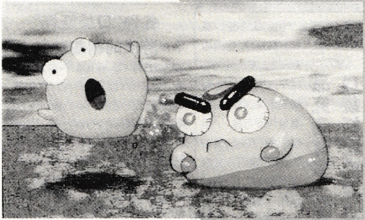
目　录

您对口袋妖怪究竟了解多少呢?
要掌握所有情报才能成为口袋妖怪通!!

口袋妖怪

超人气大特集

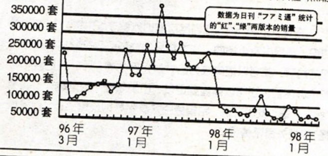
在这次的特集中,我们尽可能地网罗了"口袋妖怪"的相关知识、情报以及小插曲。初次接触口袋妖怪的玩家只要阅读这期的内容,就可以迈向成为口袋妖怪通的第一步……已经中毒的电玩迷们,还可以体验到更多"口袋妖怪"的乐趣……趁着"金"、"银"发售之机,希望借由这次报导替玩家恶补"口袋妖怪"的相关资讯情报。



“口袋妖怪”究竟是什么样的游戏？

“口袋妖怪”是在’96年2月所推出的RPG。由于玩家可在游戏中以收集151种怪兽并使其成为同伴、进而培育强壮的怪兽来对战、还可通过通讯缆线与朋友交换怪兽……等，所以可说是一款具有高娱乐性的游戏。而且还同时推出了“红”、“绿”两种版本，游戏系统虽然一样，但怪兽出现机率并不相同。

上市当时所卖出的套数虽然比厂商预期得还要少，但因为该游戏具有高度的互动性，所以在玩家的口耳相传之下愈卖愈热。另外，再加上电视卡通“口袋妖怪”密集播放以及媒体报导的推波助澜，目前销售量已创下近800万套的记录。此后，更引发了一波接一波的“口袋妖怪”热潮。



口袋妖怪的周边商品究竟有多少呢？

编辑部在计算“口袋妖怪”的周边商品时，发现种类非常丰富，从衬衫、背包到玩具、食品等，真是包罗万象。“目前已被口袋妖怪中心认可的商品，大约有2700种”（口袋妖怪中心情报管理部千田寿嗣先生），可见数量多得惊人。

各种“口袋妖怪”游戏的销售总数

- ●口袋妖怪·红、绿（GB）…约795万套
- ●口袋妖怪·蓝（GB）…约151万套
- ●口袋妖怪·金、银（GB）…约478万套
- ●口袋妖怪竞技场64（N64）…约137万套
- ●口袋妖怪·皮卡丘（GB）…约288万套
- ●精神抖擞的皮卡丘（N64）…约79万套
- ●口袋妖怪卡片GB（GB）…约78万套
- ●口袋妖怪快照（GB）…约55万套
- ●口袋妖怪弹珠台（GB）…约63万套
- ●口袋妖怪竞技场2（N64）…约49万套

总数约2173万套

口袋妖怪中心经常挤得水泄不通生意真是好呢！

口袋妖怪中心一到假日就人声鼎沸，那么顾客人数最多的那天究竟有多少人呢？“正确的顾客数并不是很清楚，不过，一天之内，在东京店购物且到收银柜付款的人约1800人，大阪店约2000人。大阪店的这个记录是在‘今邦？’先生来当客串店长的那天”（口袋妖怪中心情报管理部千田先生）。真不愧是“口袋妖怪”卡通主题曲的主唱者今邦?先生，具有招揽客人的魅力。那么，在平常时大阪店的顾客量比较多吧？

“在平常时东京店的顾客较多”。由于来光顾的客人都是整个家族一起来，所以推算顾客的数量是购买人数的3～4倍。真是惊人！

哇！口袋妖怪真是太厉害了！诱人的商品就在这儿！

口袋妖怪中心是目前日本贩卖“口袋妖怪”相关商品最多的专卖店。虽然目前只有东京店及大阪店两家而已，但是，因为该中心贩卖有限量商品，所以玩家们去日本玩的时候，不妨去那里逛逛。



“口袋妖怪”在卡通界中也掀起了极大的旋风。电视卡通版“口袋妖怪”在日本的收视率最高曾经创下18.9%的记录。在每星期所播放的卡通中，“口袋妖怪”均挤进最佳收视率前5名。“在日本，要同时获得男、女生所支持的人物是很罕见的。可说是自“机器猫”及“红豆超人”以来10年一度的大人物”（朝日新闻学艺部记者野波健祐先生）。连万事通的野波先生也不禁露出惊讶的语气。

曾创下最高收视率的就是第33话的“口袋妖怪的激烈大竞赛！”。该集的故事剧情为小智在狩猎乐园代替口袋妖怪放牧者风子，操纵小火龙参加口袋妖怪竞赛。

“口袋妖怪”以GAME BOY专用电玩的形式问市，由于怪兽的游戏性、角色的魅力……等，吸引了不少电玩迷，而且还掀起了一股口袋妖怪热。我们就从一堆数字来认识其可怕之处，以迈向口袋妖怪通之路。



各家公司靠“口袋妖怪”赚翻了!?

有许多公司靠着“口袋妖怪”商品的销售以及宣传效果而提高了收益。以下刊载的公司只是沧海一粟而已，不过，光看数字即可了解其惊人之处。其中，还听说TOMMY公司因“口袋妖怪”的收入而使股票交易上涨。“虽然无法得知是不是因为口袋妖怪的效果……，但提高业绩却是不争的事实”（TOMMY经营企划部宣传课）。

TOMMY 的情况

开始贩卖口袋妖怪商品　97年
股票店头公开　97年9月
（口袋妖怪的收益　第47期288亿日元）
（口袋妖怪的收益　第48期214亿日元）
东京证券二部上市　99年3月

ANA 口袋妖怪 JET
增加20亿日元收入
（推算）

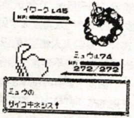
JR STAMPRALLY
增加40亿日元收入
（推算）



口袋妖怪·红、绿、蓝　口袋怪兽·皮卡丘

●GAME BOY●4M(只有“口袋妖怪·皮卡丘”为8M)●NINTENDO●97年2月27日发售(红、绿),98年9月21日发售(“口袋妖怪·皮卡丘”)●3900日元(红、绿),3000日元(“口袋妖怪·皮卡丘”),“蓝”只在LAWSON发售●对应通信缆线、“口袋妖怪·皮卡丘”对应袖珍打印机

以上都是要收集151只被称为“口袋妖怪”怪兽的RPG游戏。收集到的口袋妖怪可以透过战斗来变强。当怪兽等级提升并进化时，有些口袋妖怪还会转换形态。各种版本的不同处，就是在口袋妖怪的出现率以及图案……等地方。使用通讯缆线的话，还可以和朋友交换口袋妖怪及进行对战。



因为许多口袋妖怪迷们想要知道更多的消息，在此，编辑部除了介绍“口袋妖怪”游戏的秘密之外，还要告诉大家许多关于商品的有趣消息。



电影、录影带、CD都有口袋妖怪的踪迹?



“口袋妖怪”的超人气当然不只在电视卡通而已。去年暑假上映的“剧场版口袋妖怪缪2的反击”票房就高达650万人次。“口袋妖怪”录影带也累计出货350万卷，卡通主题曲“**めざせポケモンスター**”单曲在日本公信榜最高名次为第9名。可见口袋妖怪威力无远弗届。

←“口袋妖怪”录影带的盒子分为出租用及贩卖用2种，它们的封面都不一样。顺便一提，贩卖用录影带的盒子为双封面，里面附有着色画，买回去后还可以自己制作着色的封面。身为“口袋妖怪”迷的您是否知道这些消息呢?



口袋妖怪看起来似乎是赚翻了?

由于拥有许多受欢迎的角色，因此“口袋妖怪”的相关商机也急速膨胀。其相关商品虽然从问市至今才不过3年的光景，然而，有些报导曾指出“口袋妖怪”相关的市场规模竟然高达4000亿日元!这个数字看起来或许大家不会认为有什么奇怪，但是，事实上却是个惊人的数字。想想看，世界杯足球赛所带来的经济效应约1600亿日元左右，如果拿两者所创造的经济效应相比的话，“口袋妖怪”所创造出来的市场，可说是世界杯足球赛的2倍以上!由此可见市场急速扩大的程度，实在是太惊人了!!

公开收集全部151只口袋妖怪的诀窍



阿柏蛇和电击兽只能在“红”中取得，鸭嘴火龙只能在“绿”中取得。另外，玩家若想取得水精灵、雷精灵、火精灵的话，至少必须玩3次。由于耿鬼、胡地……等必须利用通讯才能够取得，所以一定要有通讯缆线。另外，最终的1只缪，只有等待任天堂正式赠奖的机会了。

行内人及行外人的对话
“口袋妖怪”事业

从事有关“口袋妖怪”工作的广畑先生，和熟悉“口袋妖怪”却非电玩界出身的野波先生，这次请他们来谈谈“口袋妖怪”事业。以一般外行人来看的话，“口袋妖怪”的市场规模相当地大，而这 2 位则是依据欧美成功的例子来为玩家们做解说。

广畑雅彦先生的话

口袋妖怪中心的董事。因为工作的关系，是位精通于“口袋妖怪”事业方面的厉害角色。

“如果分开计算的话，口袋妖怪在电玩、周边商品、卡通、欧美市场等方面的收益应该都超过 4 千亿日元。那加起来的话不就接近 1 兆日元了吗……？”

野波健祐先生的话

朝日新闻学艺部记者，对电玩的知识连内行人也不比上。断言“口袋妖怪”是历年 10 大电玩之一。

“虽然之前曾有报章杂志指出具有 7 千亿日元的市场，不过，目前尚未公布正式消息。在欧美的人气也持续上升中，预测有可能会赶上米老鼠……”

告诉大家与“口袋妖怪”有关的重要人员



田尻智

GAME FREAK 股份有限公司董事长

是“口袋妖怪”的再生父母。高中时代便创刊迷你杂志“GAME FREAK”，其内容为介绍街机的攻略方法。在日本拥有广大的读者。之后，还在电视、报章杂志上负责游戏解说以及评论活动。曾制作任天堂版的“クインティ”、“ヨッシーのたまご”等游戏。



宫本茂

任天堂股份有限公司情报开发部部长

大名鼎鼎的游戏名制作人。是他提出以 2 种版本来推出“口袋妖怪”的点子。目前已推出的有“红”和“绿”，在不久的将来听说预定要推出“红”和“蓝”。



石原恒和

CREATURES 股份有限公司董事长

负责电玩“口袋妖怪”、卡片游戏、电视卡通版、电影版、周边商品、宣传活动……等各种的有关“口袋妖怪”的总制作人。之前曾经制作过“地球冒险 2”、“精神抖擞的皮卡丘”等众多热门游戏。

另外还制作什么样的游戏呢？

还有负责“地球冒险 2”的制作。话虽这么说，但却与“口袋妖怪”完全不同，因为在游戏内容上耗费许多心血，真可说是非常辛苦呢！



“口袋妖怪”的游戏是谁制作的？

软件开发公司 GAME FREAK
↓
发售厂商 NINTENDO
↓
游戏制作公司 CREATURES

目前仍维持热卖的超级热门电玩“口袋妖怪”，是由 GAME FREAK、任天堂、CREATURES 这 3 家公司协力制作完成的。游戏的起源是从软件开发公司 GAME FREAK 的董事长兼游戏创始者“田尻智先生”，想要制作一款以通讯而非对战为主的游戏开始。田尻先生的这项点子打动了许多人的心，于是 CREATURES 公司开始负责游戏的开发及进行工作，而任天堂公司便负责游戏的发售。现在，就跟大家介绍各家公司中与“口袋妖怪”有关的重要人物及他们所担任的工作内容。

口袋妖怪相关商品的种类

主要商品的内容：儿童用餐饮器具、鞋子、旅行袋、汽球、ふわふわアート、脚踏车、芳香剂、刺绣套件、凉鞋、拖鞋、GAME BOY 耳机、SUNFILM 名牌贴纸、手艺用品、车票、PAPER CRAFT、ぴたクール、手艺用品、立体印刷布料、手表、锅子、水壶、马克杯、口香糖、玩具、文具、生活杂货、布料、シャンメリー饮料、油酥饼（只限关西地区）、砂糖、编织套件、胶囊玩具、食品玩具、娱乐用软件、カトラリー、缝纫机用 ROM、睡衣寝具、背包、卡片游戏、徽章、CD、GAME BOY 收藏盒、枕头、皮制配件、皮包、滑雪板、贺年卡、钮扣、

徽章、配饭料、咖哩、茶泡饭、拼布、胶囊玩具、陶器、玻璃餐具、防歹徒蜂鸣器、滑雪护镜、游泳用品、皮带、书桌、榻榻米、袖口、领带针、口袋妖怪皮卡丘盒子、人形饼干（只限关东地区）、面纸盒、面包、日式西式蛋糕、蛋糕（只限名古屋）、杂玩具、领带、陶器、玻璃餐具、乐谱、香肠、家电、和服、电池、团扇、扇子、围裙、桌布背包、裁缝箱、糖果、饼干、口香糖、冷冻蛋糕、乳制品、饮料、速食面、汉堡

要怎么样才能称霸所有的锦标赛呢？

打倒最终头目缪 2，就可以挑战“うら模式”。只用出租口袋妖怪是很难在此模式中获得优胜。特别是在“任天堂杯 98 うら”，玩家要和实际在口袋妖怪联盟公开大赛入围前几名所组成的口袋妖怪们对战。由于对战对手是随机出现，所以在公开战参赛前先在此试试自己的实力吧！

怪兽竞技场 2

●N64●256M●NINTENDO●99 年 4 月 30 日●对应 64GB 支援卡



在这款 SLG 中能使用以 GAME BOY 培育的口袋妖怪资料来进行对战。在一代中只能用 40 只口袋妖怪，在二代中则可以使用 151 只。怪兽们华丽的演出，使战斗画面极具震撼力。由于各个大会有不同的规则，所以能享受怎么玩都不会厌烦的对战乐趣。

再告诉大家更多有关“口袋妖怪”的事情！！

口袋妖怪日文主题曲的主唱者今邦？是何许人也？



今邦？不是人类，是个不可思议的生物而且是一位新进歌手。在录音时由于制作人要求他一面哭一面唱，于是他便想起死去的鹦哥而哭着录完。事实上，听说他养的鹦哥是饿死身亡的！

口袋妖怪的插画到底是谁画的？

负责画“口袋妖怪”插图的画家，就是 GAME FREAK 公司的杉森建先生，他在该公司的职位是图画总设计师。杉森先生也负责卡通版角色的原案插图设计。当采访人员向他讨教在画插画时所应注意的事项时，他说“要设计出不论大人或小孩都乐于接受的角色是很重要的”。他所画的插画也将出现在“金”、“银”里面哦！



杉森建

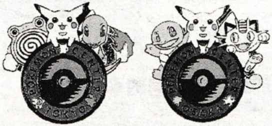
GAME FREAK 股份有限公司图画总设计师

担任公开插画以及卡通版的角色原案、角色商品的监修……等工作。

口袋妖怪中心的主要角色为什么会不一样？

口袋妖怪中心东京店以及大阪店，在它们的原创商品上所使用的主要角色居然不同。“虽然都有受大家所喜欢的皮卡丘。不过大家在玩游戏时，一开始能选择的 3 只口袋妖怪中，最想选的就是小火龙及杰尼龟所以才采用，但在考虑到颜色形状……等因素而采用蚊香蛙。另外，大阪因为自古是商业都市，对钱比较敏感，所以就选择杰尼龟（发音类似日文的钱）及前额有金币的喵喵”。（口袋妖怪情报管理部）

东京店



大阪店

介绍口袋妖怪名字的由来

阿柏蛇的日文倒着念，就是英文中锦蛇的意思。阿柏怪的日文拼音成英文就是 ARBOK。如果倒着念就是眼镜蛇的意思。伊布的日文原文就是取 EVOLUTION（进化的意思）前面 2 个英文字母 EV 而来。

您是否知道有这些传闻呢？

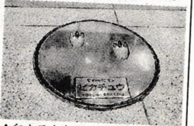


只要学生聚在一起的话，自然会出现各种谣传。电玩“口袋妖怪”促进了小朋友间的交流，也产生了不少流言，来看看究竟日本坊间流传着什么传闻吧！

- **●似乎存在着秘技，可以利用カードポン让想要的卡片出现。**
- **●将铁甲蛹及铁壳昆虫的等级培育到 99 的话，搞不好会进化成缪。**
- **●听说在“金”、“银”中，过去的口袋妖怪有一半以上不见了。**
- **●据说“金”、“银”之后的“口袋妖怪”续作正在开发之中。**

口袋妖怪在日本的宣传活动有哪些？

因为“口袋妖怪”大受欢迎，而在日本各地举办了许多宣传活动。例如：在任天堂杯 99 大赛中，玩家要互相较量口袋妖怪能力的强弱。另外，还有设立口袋妖怪纪念碑的活动耶！各位口袋妖怪迷是否知道呢？去年日本新宿车站南口摆设了许多有关口袋妖怪的东西，从“口袋妖怪圣诞树”到可在口袋妖怪中心看见的口袋妖怪娃娃……等，可说是应有尽有。今后，日本各地还预计将举办几场宣传活动以及设立纪念碑，很可惜的是国内的口袋妖怪迷们没办法看到。



▲印上了皮卡丘、吉利蛋、火恐龙的脚印呢！小小的真是可爱极了。

若想玩到更多不同的事件的话？

如果玩家与皮卡丘的交谈超过一定次数的话，则切西瓜时，西瓜就会变得巨大。另外，在赤根森林凯西的商店中会有特凯比的蛋，只要连续经过该商店的话，蛋就会进化成特凯比。

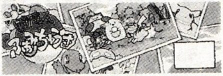
您知道这秘密吗？

在游戏中有一项设计，那就是呼唤皮卡丘的话，平常不会动的花瓣、时钟的针……等东西会开始转动。

要怎么才能成为口袋妖怪的插画画家呢？

在“口袋妖怪亲卫队”中大为活跃的插画画家姬野影丸先生，让我们来听听他入行的经过。“因为喜欢口袋妖怪而画了不少插画。于是，被口袋妖怪的工作人员询问是否有兴趣画‘集卡乐 GB’的插画”。

我们在口袋妖怪画册及口袋妖怪卡片中采用许多插画画家。插画技术佳且对口袋妖怪有热诚的人欢迎将作品寄来试稿。虽然目前我们并不考虑请小学生担任插画的工作，不过，还是有机会参与日本全日空口袋妖怪喷射机的机体设计。(CREATURES 宣传部)



小林幸子和安室奈美惠演唱口袋妖怪电影的主题曲？

虽然“口袋妖怪”在日本大受欢迎，但不知道其存在的还是大有人在。因此让名歌手演唱主题曲，可说是一项不错的战略，目的就是继续提高“口袋妖怪”的认知度。因为支持“口袋妖怪”的大多是小朋友，所以前往观赏电影时大多会由家长带着。看电影时，就算同行的家长不知道“口袋妖怪”，但如果知道小林幸子的话，或许对这部电影会有些印象。另外，在“露琪亚爆诞”电影中，则请来了安室奈美惠演唱片尾曲，这使年轻人也为之疯狂了。



▶小林幸子的诉求对象是中年层。『缪2的反击』电影的片尾曲『风といっしょに』可是红白歌合战中热门的歌曲呢！

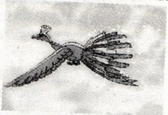
精神抖擞的皮卡丘

●N64●128M●NINTENDO●98 年 12 月 12 日●随盒附带声音辨识系统

游戏中，玩家可以与皮卡丘交谈来进行沟通。因为搭载了声音办识系统，所以若是对着随盒附赠的麦克风说话，皮卡丘就会有反应。玩家可以与它聊天、一起游戏，进而成为好朋友。另外，随着剧情的发展，可前往的地方会增加，可玩的游戏数量也会增加哦！

在电视卡通版中真的会出现迷幻的口袋妖怪？

在 97 年 4 月 1 日播放的电视卡通第 1 话中，为了治愈受伤的皮卡丘，小智赶往口袋妖怪中心，但是在途中却遭到烈雀的袭击。最后在皮卡丘千钧一发的反击之下，才将烈雀击退。好不容易要脱离灾难的时候，却看到不曾见过且像鸟般的口袋妖怪，身上散发出光芒并向空中飞去……这只飞向空中的口袋妖怪，就是被称为迷幻口袋妖怪的凤凰。就算是已经看过电视卡通，但却没有注意到它的人应该不少吧？凤凰在今后与卡通版的剧情将会有什么关联，目前仍不清楚，但可确定的是它可是只重要的口袋妖怪。而且它也将在“金”、“银”中出现喔！



电玩版和卡通版的商品究竟有何不同？

目前在日本市面上所推出的“口袋妖怪”相关商品，大部分都是以卡通的赛璐璐插画为模型而制作的。不过，有极为少数的商品，则是以电玩版的水彩画插图为模型而制作。只要从上色的层次，就可以轻易地分辨出两者之间的不同处了。

电玩版的皮卡丘的鼻子附近白白的而且有上色层次。在比例上，卡通版的皮卡丘则稍微小一点。

口袋妖怪跨越了媒体的界线！！

未被采用的商品的下落是？

各位或许不知道，目前日本每周提出希望将口袋妖怪商品化的企划案就超过 100 件。虽然出现了各式各样的企划案，不过，有许多企划案还是不被采纳。以下举出不成功的例子，或许对往后想提出企划案的人来说会有所帮助。

版权会议的实情

听说过去通过检验的企划案只占全部企划案的 2 成而已，不过，最近日本国内及海外的等级似乎提高了。另外，在版权会议上不只是评断是否通过，还要提供建设性的意见使其朝着好的方向迈进。

没有被采用的商品化企划案

●蜡烛（角色会熔化所以被否决）

●豆腐、纳豆、蛋、天津甘栗等的外包装（角色只是在商品外面而已，没有实用性）

●不用墨水只要涂上口水就可以盖印并可以吃的印章（国外的企划案。因为不可以拿食物来玩，所以被退回）

有没有适合成人且既炫又酷的商品？

虽然有印上“口袋妖怪”的洋装，不过，这些几乎都是小朋友专用。在去年年底上映“口袋妖怪”的美国，已经推出了以成人为取向而设计的T 恤……等商品。对于成人“口袋妖怪”迷而言，可算是一大福音。

在外国还有许多这类的商品！



▶在美国正式推出的帽子及T 恤。该商品呈现出稳重的配色与设计，是日本极少见的商品类型。

往后预计会增加

15～29 岁之间是“口袋妖怪”迷较少的年龄层。往后将预定在口袋妖怪中心及其他地方贩卖成人用的系列商品。究竟会推出什么商品呢？真令人好奇。

看完之前稍微疯狂的相关情报后，相信有些玩家可能眼睛发酸。从现在开始，我们将提及大家身旁的“口袋妖怪”相关话题，包含电视卡通版、电影版、及各种商品……等。



畅销的商品究竟有哪些呢？

在所有销路良好的“口袋妖怪”商品中，编辑部将选3样特别热卖的商品来介绍。对于通常只有贩卖数万个就被叫热门的玩具界来说，这些数字可真是惊人。嗯~不愧是皮卡丘，真厉害！



掌上型皮卡丘

·放在手上的话就会发光并出声。有助于提高皮卡丘的知名度。



袖珍皮卡丘

虽然推出时正值电视卡通中断播放之际，但还是热卖。目前拥有傲人的销售成绩。

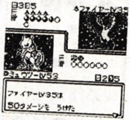
开发掌上型皮卡丘时的甘苦谈

当时由于皮卡丘还不是那么受欢迎，所以很难加以商品化。不过，在制作出试验作品的契机下，终于实现了商品化。大家对皮卡丘的爱戴才是造成热潮的最大关键。(TOMMY BOYS 第1事业室苑田文明先生)

口袋妖怪卡片 GB

●GB●8M●NINTENDO●98年12月18日●对应GBC、通信线、袖珍打印机、GB RINK

深受玩家欢迎的口袋妖怪卡片终于游戏化了。玩家要与分散在各地的驯兽员对战并收集卡片，并锻练自己的套牌。游戏目的就是要取得传说中的卡片。使用红外线通讯系统“カードポン”的话，还可以交换卡片及套牌。另外，有些卡片需通过“カードポン”才能获得。玩家能够收集所有288种卡片吗？



其他的隐藏事件

在史欧海岸的切西瓜游戏中，如果西瓜切得好就会获得口琴作为奖励品，此时吹口琴的话，乘龙就会从海底冒出来！坐上它就可以前往其他地方了。

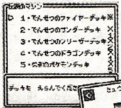


介绍卡片全数收集的方法以及珍贵卡片！

若想收集所有卡片的话，就有必要收集可以进行交换及对战的宣传卡片。卡片的种类一共有18种。只要将特定的卡片交给在各俱乐部沙龙的人，就可以得到大部分的卡片。也有些卡片要参加不定期举办的挑战杯才可获得，所以玩家在举办比赛期间一定要多留意。

“カードポン”的迷幻卡片

在“カードポン”能取得的迷幻卡片有“缪等级15”、“妙蛙花等级64”。是否能获得就要看玩家的运气！另外，在最强的套牌之中，也有些套牌需要复数的迷幻卡片。



◀打倒GRAND MASTER后，就可以使用能组最强套牌的机器。



▶用“カードポン”才能取得的迷幻卡片。



电影并没有在美国上映？



◀但是封面却有差别。录影带内容虽然一样

去年暑假在日本上映了电影第1弹“剧场版缪2的反击”以及“皮卡丘的暑假”，当时真是盛况空前。第1弹的2部电影也预计在美国放映！今年秋季从11月12日开始在全美1500家戏院播放。放映的戏院数量要比“魔法公主”还要多。到时会有多少人前往观赏呢？真希望台湾也能拿到电影的播放权。

虽然太早了但还是问问看吧

询问有关目前在日本造成轰动的“露琪亚爆诞”何时在美上映，得到的回答是“还不确定。目前正致力于增加播放‘缪2的反击’的戏院数量”。



如何得到非卖品卡片？

口袋妖怪卡片游戏在日本风靡的程度，绝对不逊于电玩版的“口袋妖怪”。在杂志的附录、各大宣传活动……等可拿到的非卖品卡片（实际上应该称为宣传卡片），也是极具魅力的收藏品喔！

目前可收集到的非卖品卡片

●呆呆兽（No.079）电击兽（No.125）

附属在各个口袋妖怪相关商品 PLAYMATE（￥1300）、正式卡片档案（￥500）。

●○○的皮卡丘（No.025）

附属于 98 年 11 月发售的口袋妖怪全卡片月历内（￥1600）。○○的部分可以写上自己名字，就变成自己专有的皮卡丘。

●快龙（No.149）

电玩“口袋妖怪集卡乐 GB”随盒附赠。

●闪电鸟（No.145）火焰鸟（No.146）

将全日空日本线的半券贴在 2 张名信片上寄回的话，就可以一次获得 2 张 1 组的卡片。

●猴怪（No.056）

漫画“口袋妖怪集卡乐になったワケ”（￥429）随画附赠。

网际网络上也有许多口袋妖怪的网站吗？

“口袋妖怪”拥有全球 1000 万的玩家，所以在网络上的网页数量也多得惊人。每个网页都极具个性，内容有“金”、“银”等电玩的情报、CD、相关商品介绍……等。想多了解口袋妖怪的玩家也可以上网看看哟！

“马里奥兄弟 VS 口袋妖怪”检索人次哪一个较多？

“马里奥兄弟”和“口袋妖怪”同为任天堂的代表人物。玩家可上日本着名检索网站比较两者的检索人次。结果由“口袋妖怪”获得压倒性的胜利。

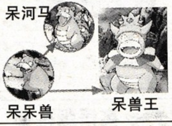
口袋妖怪快照

●N64●128M●NINTENDO●99 年 3 月 21 日

这是以拍摄在各种原野上栖息之口袋妖怪的游戏。将拍到的照片交给欧基特博士的话，就会以大小及姿势为基准来帮玩家打分数。另外，在原野上找寻不易发现的口袋妖怪，也是游戏的乐趣之一。将卡带拿到便利商店 LAWSON 的话，就会帮您将拍摄的照片做成贴纸喔！

露琪亚爆诞中有没有什么秘密呢？

在日本已经上映的“露琪亚爆诞”，目前观赏的人潮仍然持续增加中。这次编辑部偷偷告诉大家该部电影的一个秘密。一说到会讲人话的口袋妖怪，大家第一个想到的一定是火箭团的喵喵。但是，在这部电影中所出现的呆兽王也会说人话。通常被大舌贝咬到尾巴会进化成呆河马，不过，似乎还存在着头被咬到的呆呆兽。头被咬到的呆呆兽因脑部受刺激而发生突变。因此将进化成智慧高而且会说人话的呆兽王。



目前在日本举办的相关活动有哪些？

去年暑假“口袋妖怪”在日本可说是非常地忙碌。全日空航空推出了口袋妖怪喷气机，而地上的日本铁路 JR 集团两家公司则举行口袋妖怪 STAMP RALLY 活动。另外，还有一些宣传活动，可获得稀少的限量商品。

去年深受好评的口袋妖怪喷气机又更换设计图样，99 年新款飞机也在今年加入航运。在宣传活动期间，大家还可以获得 2 张特制的口袋妖怪卡。另外，与日本线机体设计不同的国际线也在运作中。玩家们若有机会乘坐全日空的班机，可要多加留意喔！



“口袋妖怪”在美国也受欢迎吗？

“口袋妖怪”在美国的热潮，是从 98 年 9 月电视卡通开始引爆的。在所有卡通中获得高收视率而且打破十多年的纪录。同年 9 月 28 日发售的 GAME BOY 用软件，配合“红”、“蓝”，在推出不到 1 年就卖到 300 万套以上。美国现在甚至还谣传存在着“口袋妖怪”的传闻呢！

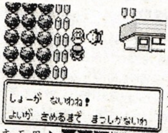


▲“口袋妖怪”在美国的正式名称叫做“PokéMON”。在字母 e 的上面加重音节，是为了让美国人发音正确。

虽然“口袋妖怪”在美国已经造成了一种社会现象，然而它的发源地却是日本。目前在世界各地的“口袋妖怪”热潮正蔓延开来，不禁让人觉得可以最早玩到最新作“金”、“银”的日本人是多么幸福！

英语版是哪里不一样呢？

游戏内容和日本版一样，对话也直接翻成英文。不过，还是有一个地方做了修改。那就是从常盘城前往常盘森林的途中，如果没带着图鉴时，挡住去路的老公公所说的话。这或许是美国对未成年人喝酒管制严格的关系吧！



◀喝醉的老公公挡住主角的去路。如果没带着口袋妖怪图鉴的话，就永远无法通过了。真是个罗嗦的臭老头。



▶英文版中，老公公是因喝不到咖啡发脾气而挡住去路。不论是日文版或英文版，不能通过就是不能通过。

口袋妖怪弹珠台

●GB●8M●NINTENDO●99 年 4 月 14 日●对应 GBC、袖珍打印机、红外线通信机能、附振动功能

这是款以“口袋妖怪”为基调的弹珠台游戏。有红、蓝 2 种柜子，每个柜子都会出现许多口袋妖怪。由于加入了游戏时取得口袋妖怪及进化的要素，因此，玩家也可体验到收集图鉴的快感。另外，因为不必牢记复杂的规则，所以适合初次接触“口袋妖怪”的玩家。

日文版和英文版的电玩有何不同？



英文版异于日文版，是以“红”和“蓝”来发售。“蓝”的内容和日文版“绿”一样。也就是利用这两款可收集 151 只怪兽。

“考虑到美国国旗颜色而更换成‘红’和‘蓝’。但影像则以可爱为优先考虑，因此以日本的‘蓝’为准”（NOA 中村先生）。

游戏平衡度则和日语版一样，但是角色、市镇、招式的名称……等都做了修改。

日文版	英文版
モンスターボール	POK'E BALL
スーパーボール	GREAT BALL
ハイパーボール	ULTRA BALL
わざマシン	TM
ひでんマシン	HM
かげぶんしん	DOUBLE TEAM
ちきゅうなげ	SEISMIC TOSS
ねこに小判	PAY DAY
ホネブーメラン	BONEMERANG
ゆびをふる	NETRONOME

美国以外的国家又是如何呢？

目前推出游戏的国家有日本、美国、澳洲……等，法国及德国则预计近期推出。至于卡通方面，除了美国、澳洲之外，目前还在英国、大陆、香港、台湾、韩国等地播放。特别是亚洲地区的卡通，在日本版的荧幕中还加上了字幕，这种现象对于日本人来说可是件有趣的事。

“口袋妖怪”名扬全世界！

叫出地图移动模式的诀窍为？

用蓝柜打出弹珠后，不做任何操作的话，球就会到左图的位置。此时使用撞针的话就会击中可达鸭。反复操作便可进入地图移动模式。



获得高分的绝窍是？



在缪 2 的红利舞台中，每次都将球击中缪 2 话，就可获得 5000 万分。虽然打倒它只需要击中 24 次就可以，不过故意在破关前失败，再不断重复此舞台，就可以取得超高的得分。

听说口袋妖怪的电视卡通深受美国人的欢迎？

正当“口袋妖怪”的电玩即将在美国问市之际，“口袋妖怪”的电视卡通已经早一步在美国播放了。这项策略的目的，就是透过卡通传授美国人“口袋妖怪”的相关知识，以降低 RPG 游戏的门槛。从卡通开始播放不到 1 个月的时间，“口袋妖怪”首先在纽约形成一股风潮。之后迅速地成为全美各地的热门话题。

收视率又是如何呢？

美国有 SYNDICATION 以及 NETWORK 这两种电视传播网。前者为地方台，后者为主要台，而“口袋妖怪”在卡通节目中的收视率都是排第一。



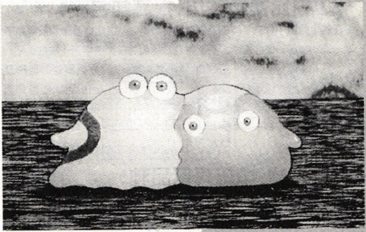
PokéMON 在全世界持续沸腾中！

1998 秋—2000 年初

GB 游戏

超新作大特辑

99 年都有什么令人动心的 GB 游戏推出呢？自己喜欢的类型是否发售了呢？某某游戏在何时发售、对应何种周边呢？如果你有这样的疑问，那么就一定在能下面的专辑里找到答案。下文网罗了 98 年秋至 2000 年初发售的 136 款 GB 游戏，并对其进行了简要的介绍。发售日、厂商、对应周边等资料也一并收录。

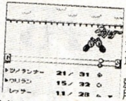


怪兽竞速·盛饭啦!

厂商:KOEI　类型:RPG　发售日:98.10.2　对应:对战线、GB 打印机

谁的怪兽最快!?

在小镇外捕捉怪兽并用于竞速的游戏。为了在怪兽竞速的最高赛事"VERY BEST"杯赛中获得优胜，需要不断训练自己的怪兽。游戏中出现的怪兽共有 103 只，根据赛道的地形区别使用。



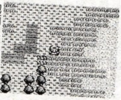
如果是草地，就用擅长草地的怪兽参赛。

怪兽的捕获

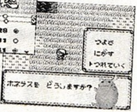
走到小镇外草地或地面有动静的地方，以捕获怪兽为目的比赛就会开始。如果在这种比赛中获胜的话，就能获得经验值和输给你的那只怪兽。



如果追上逃跑的怪兽就算赢了!



地面上有动静的地方潜藏着怪兽。

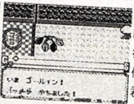


给速住的怪兽起个名字吧。

在比赛中胜出,提高知名度!

在各个城镇中会有不同的怪兽竞速赛事举办。这此赛事必须按照顺序一项一项的参加。使怪兽的级别获得充分提高后在比赛中去一决胜负吧!





根据赛道的地形及时机更换怪兽是赢得比赛的根本。前作的对手"**バッチ**君"仍会前来挑战!

在"MIX 屋"中培育新品种!

在"MIX 屋"中能使两只怪兽合体制造出新的怪兽。由于有些怪兽只能通过合体才能出现，所以应多多尝试。



爆钓钩王

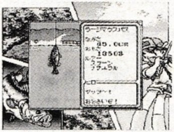
厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:98.10.15　对应:对战线

把传说中的黑巴斯鱼钓起来!

为了钓到传说中的黑巴斯鱼，而向着琵琶湖开始旅途的 RPG。途中会遇到垂钓的大赛、1 对 1 垂钓对决等各种事件。随着主角的级别提升，主角的能力数值会随之提高，各种必杀技也会一一悟得。



在地图画面上会遭遇到各种事件。



不仅是鱼的种类，鱼的大小也是各种各样，当然是越大越好啦。



在单挑中获胜后会成为同伴的角色也不乏人在。



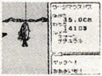
伙伴们会用各自的特殊技能帮助主角。

抓到大鱼了——

所谓垂钓就像战斗一样!

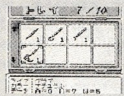
垂钓过程是通过停放鱼饵、卷收鱼线这样一些指令操作来进行的。级别提升后，各种用钩的技巧便会被一一掌握。





请注意鱼钩的收集和训练!

游戏中出现的鱼钩多达 80 种! 从钓具屋中可以入手的到其它途径获得的各种各样，还可以通过使用对战线和朋友交换鱼钩，想体验一下找出珍稀鱼钩后在朋友面前炫耀的感觉吗?

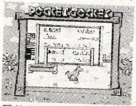


应有尽有的鱼钩，把它们全集齐吧!

新赛马贵族口袋骑手

厂商:KING 唱片　类型:SLG　发售日:98.10.16　对应:对战线

在欢呼声中奔驰吧!!



看着自己爱马驰骋的样子真是非常美妙。

作为赛马预测软件保留节目的“赛马贵族”在增加最新资料和育成模式后全新登场。在赛马预测模式中，只要进行简单的数据输入就能对比赛进行预测。在育成模式中，是以把自己的马训练成出色的赛马，并在各种比赛中获胜为目的的。还可以使用通信对战线进行爱马之间的对战。

爱马的成长过程是……

生产小马

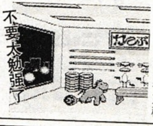
为了使小马诞生，必须先进行配种。虽然开始只有 9 匹父代马，但随着游戏进行会不断增加数目，雌性马则有 3 匹可供选择。随着小马的成长，来自亲代马的特征会逐渐显现出来。



最多可养育 3 只小马。

小马的育成

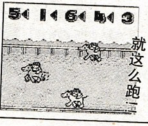
小马诞生之后就可以实行“喂食”、“调教”等指令，在牧场中进行育成。如果给它刷毛或带它散步的话，小马的心情会变好。



对小马的调教有三种类型，对于能力上升的效果各不相同。

参加比赛

反复训练对自己的爱马，对其有了自信后就参加比赛吧。和实际赛马一样，从新马赛到揭幕赛到 G1 将会顺序出现。而且随着游戏时间的累积，能够参加的赛道种类也会发生变化。

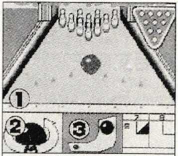


口袋保龄球

厂商:雅典娜　类型:SPG　发售日:98.10.23　对应:——

无论何时都可以保龄!!

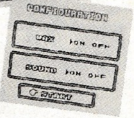
能够随时轻松打保龄的游戏在 GB 登场了。通过一个按钮就能进行细微的调节，随心所欲的投球了。有以电脑为对手的淘汰赛，交叉按球的双人对战，以及练习等三种模式。



用①调节站的位置，用②决定球旋转的强度，用③决定投球力量的大小后即开始投球，这时需要把握好按键的时机。



富有个性的 5 个角色，他们的力量和技术各不相同。



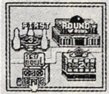
除了可选择擅长用哪只手投球外，还可选择是否在球道上涂蜡。

淘汰赛模式

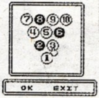
这是选择喜欢的角色和电脑选择的 4 个人进行比赛的模式。1 场比赛由 3 局组成，总分最高的就可以胜出，赢得全部 4 场比赛，夺取淘汰赛冠军吧!



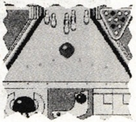
赢得比赛的话就能获得进入下一关的密码，训练模式。



比赛在 4 个保龄球馆进行。必须按照先后顺序一一闯关。



努力成为保龄王!

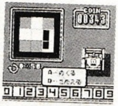


瓦里奥岛 2·被盗的财宝

厂商:任天堂　类型:ACT　发售日:98.10.21　对应:GBC

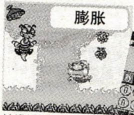
瓦里奥成为不死身后又回来了!

在 GB 上获得好评的“瓦里奥岛”的续编登场了。冒险的目的是把被盗的财宝收回。游戏需要避开大量的陷阱到达终点,但这款游戏和一般的 ACT 不同,瓦里奥是不死身,所以是没有 GAME OVER 的。而且由于是分支情节和多种结局,因此能够多次游戏。



瓦里奥成为不死身后又回来了!

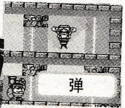
举起昏迷的敌人后,瓦里奥就可以做出各种动作了。但虽说瓦里奥是不死身,但并非说瓦里奥就是无敌的了。被敌人伤害的话,瓦里奥会有各种不同的反应,这些反应也是非常有趣的!



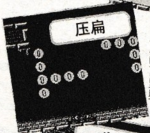
屁股被点着了!

被蜂蜇的浮在空中了!





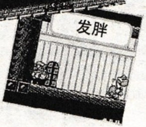
跳呀跳呀的瓦里奥。



被压扁的瓦里奥,不要紧吧?



不胜酒力的瓦里奥,已经东倒西歪了。



蛋糕吃得太多了。



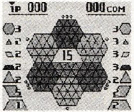
变成僵尸的瓦里奥、动作会变得迟缓。

GROCAL HEXCITE

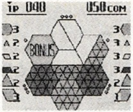
厂商:NEC　类型:PUZ　发售日:98.10.21　对应:GBC

绞尽脑汁的智力游戏!

“GROCAL HEXCITE”是由两人分别将随机给出的 18 块镶块交替放置,比赛得分多少的智力游戏。得分是在放配镶块和构成完整正六边形时获得的。除了充分计算外,被分配的镶块也有一定的运气成分。



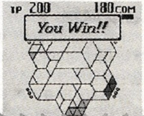
第一手放在了中央正六边形的位置。



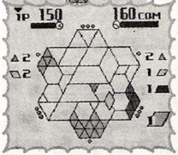
完成正六边形就能获得高分。必须把握住这样的机会,夺取所有的六边形。

1P 模式

以电脑为对手进行对战的模式。从练习到名人战,共 5 种难度可供选择。



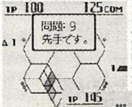
赢得名人战必须得充分磨炼自己的技术。



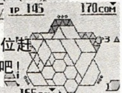
玩家可以根据各自的喜好自由地设定时限等要素。

残局模式

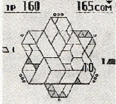
与象棋残局一样,在设定好的条件下选择最佳配置的模式。问题从初级到上级共 50 问。如果全部破解的话就能获得相当的技术了。



全部破解的话在对战中连战连胜也不是梦想了!



为了段位赶快努力吧!



取得规定数目的连胜就能提升自己段位。

口袋电车

厂商:可可日本娱乐　类型:SLG　发售日:98.10.30　对应:——

从今天起你就是山手线和大阪环线的驾驶员了!

在 GB 上竟然也可以模拟电车驾驶了!!可以驾驶的路线是山手线和大阪环线这两条线路。发动电车，准点到达月台是玩家的任务所在。到达车站后，会对你该路驾驶的技术进行评定，如果超过标准点就能向下个区域进发了。另外，忘了鸣笛或者急刹车都会被扣分。

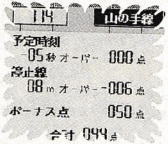


进入月台后视角变成横向。



赶快出发吧!

绕行1周。



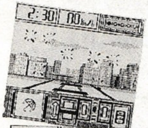
如果所持点数变成负数就要 GAME OVER 了。

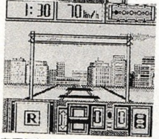


最终评定出现。

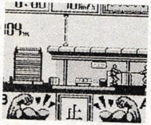
驾驶员的最新注意事项是

在驾驶中心必须注意的是行驶中突然发生的事故和骤变的天气等。在事故发生时限速会比平常更低，在降雨时刹车的效果会较平时差得多，这些都必须一一注意。在驾完山手线和大阪行线后，就可以驾驶从博多出发，发前往札幌的特急列车“昂”。





在雨天驾驶时需要注意刹车。



完成某一区间后，可以进入驾驶手摇车的奖励游戏。

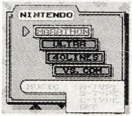
有趣的奖励模式　绝不能错过!

俄罗斯方块豪华版

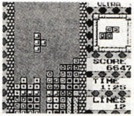
厂商:任天堂　类型:PUZ　发售日:98.10.21　对应:GBC、对战线

经典人气的 PUZ 重出江湖!

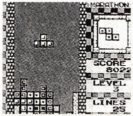
经典 PUZ“俄罗斯方块”的最新作。堆积落下的 7 种方块，使横向堆满的方块消失的规则一如既往。这款游戏的特点在于更加充实的对战模式，不管是一个人还是和朋友对战都能充分享受实战的乐趣。而且还对应同时发售的彩色 GB。



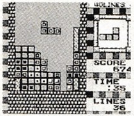
1P 模式有 MARATHON、ULTRA、40LINE、VSCOM 四种模式供选择。



ULTRA 模式。游戏开始时可以调节难度。在高难度里磨炼技术吧!



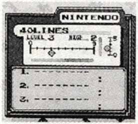
MARATHON 模式。像马拉松一样没完没了的模式。



40LINE 模式。在时间限制内消掉 40 线就能过关。与时间赛跑!

可以享受各种对战的乐趣!!

在 VS 模式中可以进行各种细致的设定来尽享对战的乐趣。首先是一般、简单、困难的三种难度选择。而对战对手不仅可以是电脑，还可以是根据迄今为止自己玩游戏的数据进行的和自己的模拟对战。当然还可以用对战线和其它人进行对战，规则是共通的，按照消掉的线数以一定比例给对手添加干扰方块。因为有时间限制，所以高效率的消掉方块是很重要的。一口气消掉 4 线，给对手重创吧!



在难度选择后是对战对手选择。对手是自己?还是电脑?



激战开始!

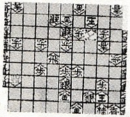
棋王

厂商:童　类型:TAB　发售日:98.11.13　对应:GBC、对战线

用彩色 GB 实现随时随地的将棋游戏！

"将棋王"是对应彩色 GB 的。设定的模式有对局和残局两种。当然，除了平等的对局外，还可以进行让子局。

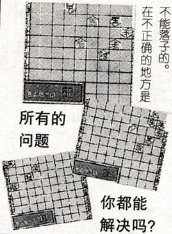
坐在那儿的老爸，不想用彩色 GB 试试将棋吗？



使用彩色画面可以易于辨认、很方便吧。

将棋残局

将棋残局中能玩的从 7 手残局到 13 手残局内容非常丰富。全部收录共 50 局问题。



在不正确的地方是不能落子的。

所有的问题你都能解决吗?

对战

在对局中设定为人对人的话，即使只有 1 盘卡也能和朋友进行对战了。很方便吧。



使用对战线进行对战自然毫无疑问啦！

通信模式对应

行一步棋后交给对手，很热闹的对战方法。

不使用对战线也能对战！

对局

对局中电脑的强度可进行 3 个级别的选择。让子的设定也可进行。在对局中 SAVE，任意中断游戏也能进行。有了这些方便的设定一定可以满足你的需要了吧。



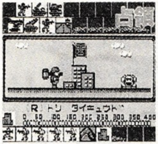
使用 SAVE 指令的话，就可以任意中断或再开始对局了。

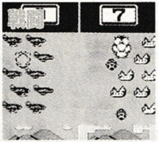
GB 战争 2

厂商:HUDSON　类型:SLG　发售日:98.11.20　对应:GBC、对战线

战斗的日子再度归来！

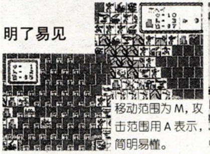
与前作"GB 战争"相距一年半，人气战略 SLG 系列新作再度出击。把敌人的战斗单位全灭或者占领敌单本部就算获胜，这一规则依然如故。考虑地图的地形和预算，使用陆、海、空战斗单位行进战斗。地图共有 50 种，而且可以变更阵地的位置。而处理速度提高使等待时间也缩短了，战斗单位的移动范围和攻击范围也变得一目了然。



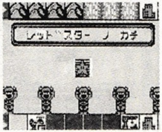


成为军事实力最强的一方！称霸陆海空!!

明了易见



移动范围为 M，攻击范围用 A 表示，简明易懂。



占领或者全灭敌人就胜利了！

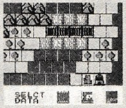


丰富多彩的 50 关版面!!

用正确的战略通过全部版面，赢得胜利吧!!

地图编辑功能可令战斗更加灼燃！

在本作中可以和朋友进行对战。而且还内置地图编辑功能，而生成的地图可通过对战线进行传送。顺带说一句，地图共可保存 7 幅。



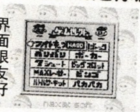
口袋大合集

厂商:NAXAT　类型:合集　发售日:98.11.21　对应:——

竟然收录了10款有趣的迷你游戏！

包含了10个能够轻松娱乐的迷你游戏，物超所值的游戏“口袋大集合”登场了。由于类型多样，所以能够不会厌倦的长时间玩，用来消磨闲暇时间最合适了。

界面很友好



每个游戏都可以选择难易度，也就是说和技术无关，谁都可以尽享其乐趣。

有射击游戏

FIGHTKIDS



躲开炮台和BOSS的攻击，把弹药泻向敌人！



BARIBARI

在随机出现的版面上，避开敌人和障碍前进。

有博彩游戏！

POKER



通过对手的表情猜测对手的底牌。

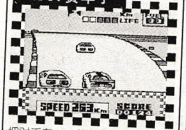
黑杰克



牌面合计最接近21点的算赢。

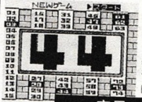
有赛车游戏！

MAX 赛车手



把对手车一一超越的赛车游戏。

有这么多吗!?



宾果

使用市面销售的卡片进行游戏。

RIO 时间网络〈过去篇〉

厂商:IMAGINEER　类型:RPG　发售日:98.11.27　对应:GBC、对战线、GB 打印机

老朋友 SANRIO 的角色们聚集一堂！

KITI 和凯罗比等早已为人们所熟悉的角色大量登场的 RPG。夺回被过去和未来撕裂的现在世界是游戏目的所在，为了达到这一目的，必须去搜集游戏中出现的 161 只怪兽。你能搜集到多少只呢?



借助“时之榜”可在过去和未来间自由穿行。



要充分把握怪兽的属性。

乐趣在于捕捉怪兽

为了抓住怪兽，就需要先弱化怪兽，再使用“GET CARD”或专用的魔法，但捕捉的成功率并不是 100%。



迷你游戏中获胜的话也有可能得到怪兽。

SANRIO 时间网络〈未来篇〉

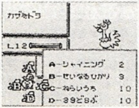
厂商:IMAGINEER　类型:RPG　发售日:98.11.27　对应:GBC、对战线、GB 打印机

怪兽的搜集、育成和交换！

和前作“过去篇”相反，故事是向着过去的方向进行的。当然，事件设定也是不同的，怪兽出现的场所也不同，而且“过去篇”中未出现的东西也会出现。

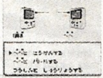
为了集齐全部的怪兽，玩家必须玩全“过去”和“未来”两个版本。

一定要把过去和未来篇全部玩全！

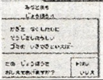


大有帮助的情报机能。

本作可以通过对战线与朋友对战，并交换钱、情报和怪兽等信息。在有谜题解不开时就找好朋友帮助吧。



特技可令特技复活。



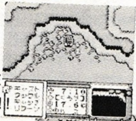
从别人那儿得到好东西吧。

超级黑巴斯口袋版 3

厂商:星鱼　类型:SLG　发售日:98.11.27　对应:GBC、对战线

用彩色 GB 钓黑巴斯鱼!!

能轻松钓鱼的游戏出炉了!! 除了能够自由选择喜欢的地方垂钓外，还有对战模式和剧本模式。

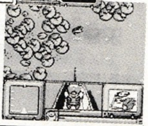


首先用小艇移动，找到垂钓点后就可以下钩了。



终于逮住巴斯鱼了!





钓到的鱼会根据种类和大小被分别记录下来。

机器猫的 GB 10 游戏合集

厂商:EPOCH　类型:合集　发售日:98.11.27　对应:GB 打印机、对战线

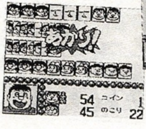
有 10 种游戏可玩!

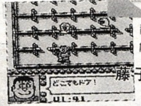
动画片"机器猫"中的角色在迷你游戏中登场了!! 可玩的迷你游戏共计 10 种，由于规则简单，谁都能轻松上手。配以另行发售的 GB 打印机，"机器猫"中的人气角色都能跃然纸上了。



静子的各种表情也能打印出来。

"ジャラポン"是类似麻将的纸牌游戏。





"迷宫游戏"要求在时限内走出迷宫。玩家要巧妙的躲过敌人。

藤子不二雄的作品再次被搬上游戏!

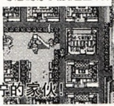
激斗力量机器人

厂商:CAPCOM　类型:ACT　发售日:98.11.27　对应:对战线

成为最强的强斗机器人吧!

操作被称为"POWERMODEL"的机器人和对手战斗的 ACT。在积累资金后可以购买零件强化自己的机器人。

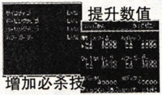
可憎的家伙接连出现。





一定要打败面目狰狞的家伙!

去学校和公园对战吧。



提升数值

增加必杀技

购买所需的道具

和敌人对战，积蓄一定的金钱后就可以到商店购买零件。零件购入后，会增加必杀技或者强化已有的技能。不停的买零件增加自己的必杀技吧。

口袋噗哟噗哟 SUN

厂商:COMPILE　类型:PUZ　发售日:98.11.27　对应:GBC

大家参观的噗哟噗哟又回来了!

"噗哟噗哟"系列的第 3 款游戏在彩色 GB 上亮相了。这款游戏增加了"2 次连锁"和"6 个同时消去"等各种条件的"谜之噗哟"的对战模式，而在"とこなそ"模式中搜集的插画还可以当作礼物赠给朋友，编辑成"画廊"。整个游戏在新颖程度上大为加强。



对应彩色 GB

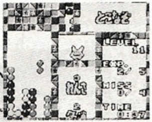
内容异常充实!!



和喜欢的角色练习。

段位确认



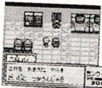


还有评定玩者水平的模式。

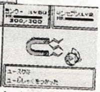
机器人专卖店(星星版、太阳版)

厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日:98.12.4　对应:GBC、对战线

加油吧!机器龙!



突然有一天玩家竟被人以社长相称。



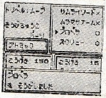
捕获迷宫中的机器龙可令其成为同伴。

机器龙是好伙伴!

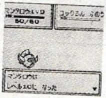
操作被称为“机器龙”的机器人进行战斗，夺取世界最强宝座的RPG。玩家要使用零件并将其强化,而后在战斗中取胜是游戏的主要流程。战斗获胜得到的资金能用来投资自己的公司和研究所，使设备得到充实，从而推进机器龙的开发也是游戏的要点所在。培养出超强的机器龙夺取最终胜利吧。

强化机器龙吧!

由于机器龙在战斗中获胜的话即可升级，因此积极的把它们投入战斗是必须的。而且在研究所中还能使其性能提高和进行零件交换，反复进行这些工作,就能培养出最强的机器龙。

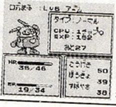






两版本的区别是?

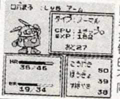
“太阳版”和“星星版”中,最初获得机器龙的种类和登场机器龙的种类是不同的。想获得全部种类的机器龙,必须玩齐这两种版本。



得信赖的伙伴。到的机器龙，是值「太阳版」中最初得

利用遥控器?

每家都有电视或空调的遥控器吧。把它们接近卡带上方按键的话,在特点场面就会发生机器龙强化或进化的事件。一定要试试喔!



有区别。会发生的效果也随着按键的不同，

条码之枪

厂商:TAM　类型:SLG　发售日:98.12.11　对应:GBC、对战线

从条码中诞生出了条码怪兽!

育成被称为条码兽的怪兽，享受对战乐趣的SLG登场。战斗是由3只条码兽以组队战的形式进行的。条码兽是通过附送的条码机读取身边商品的条码而诞生的，通过限定时间和季节事件，珍惜的条码兽也能入手。

专用读条码机是买软件时附送的，如果没有它，是1只条码兽也造不出来的！把身边的条码一一试过，找出最强的条码兽吧!



组成队伍凑齐3只条码兽



有150种以上的条码怪兽在等着你!!

战斗模式

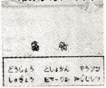


获得最强称号!

使用自己编成的队伍，和游戏中的对手角色或其它玩家进行对战的模式。战斗是由条码兽自行使用道具和特殊攻击进行的自动战斗。

玩家的对手角色共有13人!

牧场模式



锻炼条码兽!



把到手的条码兽投入马拉松等各种修行就是这种模式。除了条码兽育成外，队伍的编成和体力回复以及游戏储存条也能一一进行。

故事模式



特殊事件!

这个模式中,在每周二晚上7点都会发生能够获得珍稀条码兽的隐藏事件,此外还有圣诞节等1年只有1次的同类事件在等着玩家。

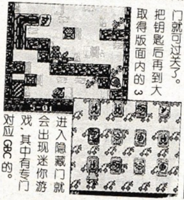
怎样才能发觉隐藏事件呢?

卡拉姆镇大骚动～坡林基和它的奇怪伙伴们

厂商:TAM　类型:SLG　发售日:98.12.11　对应:GBC、对战线

Q版角色们大聚会！

坡林基和卡拉姆等在电视广告中为人们熟知的角色汇聚一堂的ACT"卡拉姆镇的大案件"的续编登场了。游戏的目的是找出隐藏在5个世界中的传说中的点心。巧妙的使用跳跃和道具，去突破各种各样的版面吧！

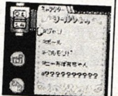


取得版面内的3把钥匙后再到大门就可过关了。

进入隐藏门就会出现迷你游戏，其中有专门对应GBC的。

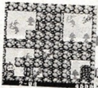
把搜集的标签打印出来

如果有GB打印机的话，就可以把在游戏中从宝箱中取得的标签给打印出来。而且搜集到的标签还能通过通信对战线和朋友进行交换，增进友谊。

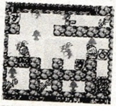


Fight, fight, let's go!!

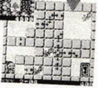
游戏中，道具包括在当前地点能发挥作用的东西和能推动的东西，凭借这些就可以巧妙的躲过敌人和机关，顺利地到达目标地点了。



使用提示

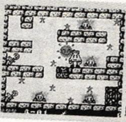


由于过于狭窄而一般无法通过的通路，只要使用这个道具的话就OK啦！

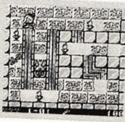


游戏中的标签各式各样。

使用道具



炸弹爆炸，破坏了周围的墙壁。



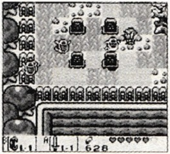
身体变小，就这么轻松地钻过去了。

塞尔达传说·梦见岛 DX

厂商:任天堂　类型:A·RPG　发售日:98.12.12　对应:GBC、GB打印机

不可思议的冒险再度登台！

GB版的"塞尔达传说"升级成了对应彩色GB的版本！这是一款能充分体味冒险乐趣的A·RPG，使用剑和弓箭等武器打倒敌人，再加以丰富的道具，玩家需要解开的是梦见岛之谜。





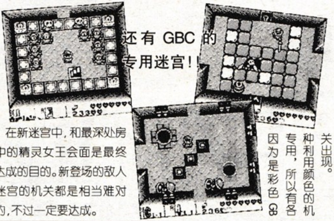
巨大谜之蛋！



神秘的部屋！

因为有了这些才被称为DX！

这里沉睡着重要道具。

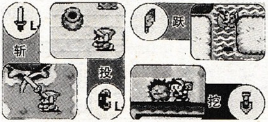


还有GBC的专用迷宫！

在新迷宫中，和最深处房间中的精灵女王会面是最终要达成的目的。新登场的敌人和迷宫的机关都是相当难对付的，不过一定要达成。

因为是彩色GB专用，所以有各种利用颜色的机关出现。

林克的各种动作！



林克根据手持道具的不同，能做出不同的动作。为了闯过迷宫，必须灵活运用所有的道具。

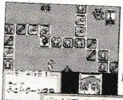
罗德岛战记·英雄骑士传 GB

厂商:TOMY　类型:TAB　发售日:98.12.11　对应:——

被诅咒的岛上战火再次燃起！

以人气小说《罗德岛战记》系列后半情节为原型制作的桌上型游戏。游戏者变成年轻的见习骑士斯派克，一边在桌上型的地图上移动，一边要在回合限制内达成各版面规定的目的。地图上共有4种方格，根据所停方格的画面，会有各种事件和战斗发生。

另外，在游戏的设定模式中，除了可以欣赏游戏中的音乐外，还可以调阅登场角色的各种资料。



地图共有4种，目标达成后进入下一页。



战斗是在3个视窗中进行。

事件的重要性是……

方格有3种，剑的方块是战斗，杖的方块是各种各样随机出现的事件，人型方块有两种，根据颜色不同分为善、恶两方。



事件内容是完全随机的。



会有什么出现呢?



虽然追上了夺走魂之水晶球的黑精灵，但水晶球却没有了。

战斗的重要性是……

战斗是在攻击、魔法、特殊这三种视窗上分别配置角色来进行的。根据出现敌人和敌人状态，能进行攻击的视窗也会有所不同，需要随机应变。



要考虑到属性相克的问题。



毫不留情!



战斗开始!



如果在蓝色的方格停下来的话商人会出现，在下回合就可以前进更多步数了。

GAMEBOY 大富翁

厂商:ハズブロー日本　类型:TAB　发售日:98.12.11　对应:GBC、对战线

号外!号外!大富翁变成彩色 GB 的游戏啦!

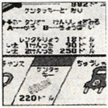
在全世界拥有5亿爱好者的桌面游戏大富翁在 GB 登场了。由于对应颜色 GB，因此画面变得漂亮且易与辨认了。由于可以4个人同时游戏，大家热热闹闹玩个够吧!



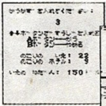
摇骰子后走相应步数仍是游戏的基本准则。

一定要让对手越来越穷……

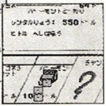
胜利的关键是买入高价土地，使停留在这儿的对手交出高额租金。灵活利用交易和拍卖买齐相同颜色的全部土地，再修建房屋和宾馆就能使租金大幅上升。



坚决地大量购买土地才是出路。



建起豪斋



人生莫测!各种事件频发!!



根据骰子摇出的数前进，再根据所停方格的指示行动是大富翁的基本规则。方格的种类大致分为土地方格和事件方格两种。买下土地方格的话，就能在对手停留在这一方格时收取规定的租金。事件方格就是可以发生事件的方格，例如被强制送到监狱、被征收税款、或者抽取机会卡得到钱币等等。

对手都是怪异角色吗?!

能够用来对战的电脑角色共有8人。每个角色都设定有实际能力和擅长的战术，因此无论是新手还是高手都能找到自己的乐趣所在。快来试试吧!



从不知世间辛苦的浪费到算计高明的老手都会一一现身。

加油伍佑卫门·天狗党之逆袭

厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:99.1.14 对应:GBC

BACK TO THE 大江户

继PS、N64之后，在辞旧迎新之际登场的第三部关于伍佑卫门的RPG游戏。此番，主人公阿初被定位于大江户时代，将和惠比寿丸等一起展开冒险之旅。当然，由于是彩色GB的缘故，自然可以欣赏到丰富多彩的场景了。

这次的主角



主人公阿初是一个总洋洋得意的普通小学生。

神社的森林

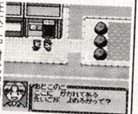
来乡下玩耍的哈吉明从老奶奶那里听到了关于神社之森的传说，于是决定去看看，事实上森林中的大树是连结现代与伍佑卫门所处的大江户时代的神木。



进入大树的内部，那儿另有一片天地。

现代

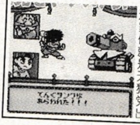
阿初所处的现代，把大江户时代无法解决的问题带回现代，说不定会有新的发现。



在大江户时代捡到了英文信件，还是返回现代请人看一下的好。

大江户

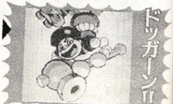
这里是伍佑卫门所生活的过去的时代，在这里阿初被卷入了天狗党事件。



这家伙就是天狗党出现的最初BOSS，合力打倒它吧！

战斗方式

战斗采用选择命令式，5名伙伴中能参加战斗的至多3人，精心挑选队员吧！

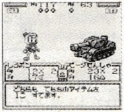


B比达爆外传～通往胜利之路～

厂商:MEDIA FACTORY 类型:RPG 发售日:99.1.29 对应:GBC,通信线

众所周知的比达登陆GB!!

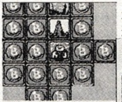
小学生中极有人气的B比达在这款RPG中闪亮登场，为了粉碎暗黑比达的野心，B比达利用各式道具向其发出了挑战，反复的战斗，会促使比达进化直至合体。



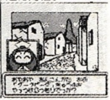
乘坐时间机器穿越时空、与暗黑比达对决。

板块式地图的秘密等待着你!!

地图是由众多板块构成，最初板块都是反着的，游戏就是随着每个板块的翻开而进行的，根据板块的图绘，还会发生相应的战斗或固定情节。

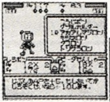


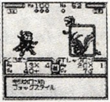
其中也有藏有宝物的板块哟!



城市板块中，可与人进行对话。

灵活运用丰富的道具作战!!

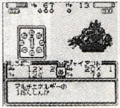


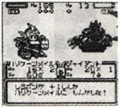


战斗中敌我双方都可使用宝物进行攻防道具，使双方战斗能力发生变化或破坏对手所持道具等各种效果，正确使用可使战局朝有利的方向发展。

令人惊异的进化!!

使用特定宝物，促进比达进化，大幅提升其能力。并且，合体也成为可能。进化后，形象当然发生变化，能力也大幅提升!



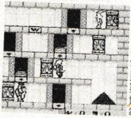


兔宝宝疯狂城堡 3

厂商:KEMCO　类型:ACT　发售日:99.1.29　对应:GBC

去年是兔年,跳吧!

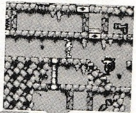
动画明星兔宝宝巴克斯在城堡中搜寻隐藏宝物的颇有些解谜要素的 ACT 游戏。玩家要使用道具击倒敌人,并巧妙利用机关以达到快速过版。

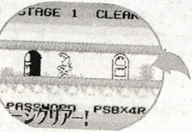


托蒂和希尔贝斯塔等兔宝宝的亲密伙伴也悉数登场,可惜是以敌人的身份出现。

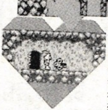
挑战全 60 场景!

本作共有 60 个舞台找到藏于地板和房间内的钥匙后,抵达出口便能进入下一场景,各场景都设有跳跳床,电梯等机关,好好利用吧!





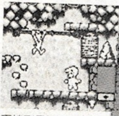
集齐 8 枚钥匙后进入出口便可过关。



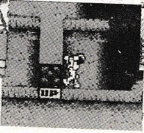
进屋调查会得到钥匙或道具

使用道具来攻击敌人!

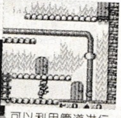
道具散落在城中各处,分为取得后立即生效与可保存使用两种。利用它能攻击敌人,阻止敌人的运动或破坏无法通过的砖块,积极寻找吧!



巧妙利用钢缆,浮游地板是过版的捷径。



用散落在地上的铁锤击破挡路的砖块,继续前进。



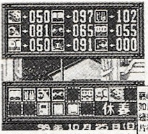
可以利用管道进行移动。

心跳纪念品 POCKET 文化篇~阳光旋律~

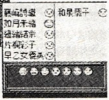
厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:99.2.11　对应:GBC,通信线

GB 版也令你心动!!

"心跳纪念品"两部新作在 GB 同时登场,先为您介绍其中之一的"文化篇",它和"体育篇"的最大区别在于出场人物,"文化篇"中,登场人物是如片桐彩子,如月未绪等偏好文学的女孩。本作还追加了新人物与新剧情,千万不要错过!



把握不好运动、学习、杂学、容姿等数据之间的平衡,就不会被女孩喜欢哟!!



经常查看女孩的兴趣,对约会和送礼有很大帮助。



和泉恭子

1月22日出生,水瓶座,A型,具有很强的正义感,讨厌不正行为的女孩。

让美好的高中生活留下更多难忘的回忆!!

女孩的好感度越高,能看到的固定情节就越多,由于曾在本系列中出场的女孩又被追加了许多新情节,加之新人和泉恭子的情节为本作独家所有,所以玩家们该好好玩一玩噢。

说起"心跳"就不能不想到其丰富的迷你游戏。此番,迷你游戏与体育祭,文化祭等情节有紧缩密联系,新增加的背景放映中的画面会根据女孩儿的好感度发生变化。另外,还可以与好友互换图片。





大家所熟悉的藤崎诗织、片桐彩子、朝日奈夕子、如月未绪、纽绪结奈、早乙女优美、馆林见晴、镜魅罗都在"文化篇"中出场。

心跳纪念品 POCKET 体育篇～校园的照片～

厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:99.2.11　对应:GBC,通信线

爱好体育的朋友看过来

人气恋爱SLG"心跳纪念品"系列在GB登场，游戏的最终目的是使主人公通过三年的高中生活。成为颇有魅力的男性，并在毕业式那天得到女孩的告白。"体育篇"中，虹野沙希、清川望、美树原爱等喜欢运动的女孩纷纷亮相。

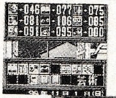


"体育篇"中能参加的俱乐部只有运动系列。

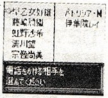
两位新人登场!!



让三年高中生活更有意义些



星期日夜里决定星期一至五的行动，而星期日、节日的行动在当天早晨决定。休息日可以打电话、约会，都是平日无法进行的活动。只要没有特定活动，已决定的行动以六日为单位进行。





平日的活动主要以提升能力为中心



约会时，不同的选项会使女孩儿的好感度发生不同变化。

连"最佳情侣"的迷你游戏也收录其中

最佳情侣对战是GB版才有的要素之一，进行时，对战双方都必须拥有同一女子的告白记录。

在此前提下，连结通信线，就可以比比看究竟谁和女孩的相性更好。

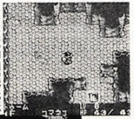


化石创世重生Ⅱ·怪物挖掘者

厂商:STAR FISH　类型:RPG　发售日:99.2.12　对应:GBC,通信线,袖珍打印机

渴望成为怪物挖掘者

在再生机器的帮助下，合在洞窟中发现的怪物化石复活，并收集起来的RPG续篇，玩家为了使怪物成为传说中的"怪物挖掘者"而率队进军地底洞窟。等待大家的将是随机变化的洞窟，野生怪物和稀奇古怪的陷阱。

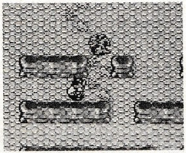


不断变化的洞窟，无法预见的陷阱，以及层出不穷的强敌。



挖出挖掘点便可获得化石，搜索每个角落吧！

打倒精灵制霸迷宫

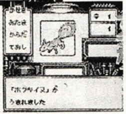


怪物在再生机器中复活

洞窟中长眠的化石分为植物、昆虫等几类，进而还可以分为头部、躯体、手足三部分，将三部分组合后放入再生机器就能让一种怪物复活，多试几种组合，争取集齐本作中的100多种怪兽吧。



这就是让怪兽重获新生的再生机器，充分发挥想象吧！



根据组合会诞生各种怪物，说不定会制造出稀有品种。

在战斗中培养怪兽

再生机器所制造的怪兽可以协同作战。系统与前作相同触敌后直接在地图上发生战斗，本作中的部分怪物在攻击防御等数值达到一定水平时便可进化，加油干吧！



升级后会学会强力特技，要多多战斗。

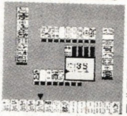
本格四人打麻将　麻将王

厂商:童　类型:PUZ　发售日:99.2.19　对应:GBC

拥有如此充实的内容却仅售 2980 日元!!

麻将王能让你享受到真正的四人麻将。这一切仅需 2980 日元，游戏模式分为两种，一种是故事模式，玩家为成为日本第一而游历全国，另一种则是自由对局，本游戏对应彩色 GB。

确实是四人游戏!!

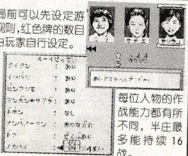


对家出牌时画面会自动提示。

自由对局

自由对局时，可从 6 名人物中任选 3 名对手进行对局。规则则以东南战为准，当然也不排除细小规则变动的可能。对了，若能在故事模式中胜出，对局对手则会增多。

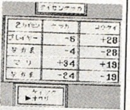
对局前可以先设定游戏规则，红色牌的数目可由玩家自行设定。

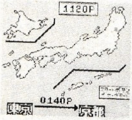


每位人物的作战能力都有所不同，半庄最多能持续 16 战。

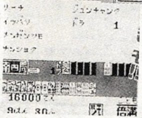
修行之旅

故事模式“修行之旅”的目的是战胜号胜“求败”的麻将王，为此，先要击败全国 12 所麻将馆的高手，要注意的是移动时需要的移动点数不足时不能移动，移动点是根据对局成绩计算的。





全国漫游之旅



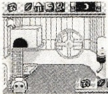
东南战之半庄 2 回战中，取得总合点第一的成绩便顺利过关。游戏以冒险的形式推进，在各地收集有关麻将王的情报。根据玩牌的地点规则会多少有些差异。

田鼠乐园

厂商:ATLUS　类型:SLG　发售日:99.2.26　对应:GBC,通信线,袖珍打印机

GB 中的田鼠乐园

在轻快的节奏中，育成田鼠的 SLG 喂食、扫除、陪它游戏，就如同真的是在饲养宠物一样，田鼠在精心护养下，茁壮成长，对主人的信赖度也与日俱增。长大后还会为您带来田鼠二世。



首先，摸摸田鼠试试它的反应，但有可能招其反感。要谨慎从事。



田鼠想干什么呢?大概是肚子饿了吧?

进行迷你游戏还能得到宠物食品。





共有四个迷你游戏，而且所能获得的宠物食品也各不相同。



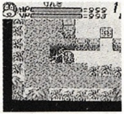
可以带它去宠物“婚介中心”了，顺利的话，很快就会有小田鼠了。

波永的迷宫

厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日:99.2.26　对应:GBC

迅速掘出七大遗迹吧!

由“大贝兽物语”系列的人气角色“波永”担纲的 RPG，游戏以探索被埋藏的遗迹，并打倒七只巨龙为目的，游戏过程中，发现遗迹内所隐藏的“ROOM”的话就会得到关于冒险的提示。



发现房间

整个迷宫都被埋入了地下若想找到隐藏“ROOM”只有靠自己挖、挖、挖。



「ROOM」中有宝物，伙伴以及关于冒险的提示，努力搜索吧。

收集召唤兽

与怪物作战时，召唤兽绝对是值得信赖的力量，你能集齐 24 种召唤兽吗?

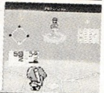


甲子园口袋版

厂商：魔法　类型:SPG　发售日:99.3.12　对应:GBC,通信线,红外线通信

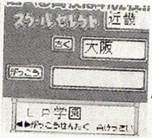
目标是春夏赛季连续问鼎!!

从全日本4192所学校中选取喜欢的球队，去夺取甲子园棒球赛冠军的棒球游戏，反复进行练习赛提高队员队力，去夺取梦想中的春夏赛季双冠王吧。利用通信机能，还能进行育成球队间的对战。





比赛和一般的棒球游戏相同，可以直接操作选手。



满足似曾相识的学校名，还能对校名进行前后修改。

可选择的高中有4192所!!



前辈毕业式等事件也非常丰富。

狂热节拍 GB

厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日:99.3.11　对应:GBC,通信线

用GB玩"BEAT MANIA"!!

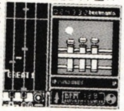
大名鼎鼎的"BEAT MANIA"在GB上闪亮登场!! 利用GB的内置音源，"BEATMANIA"的乐曲被完美再现!! 模式除了通常的街机模式外还有耐玩的GB版原创曲目的GBMIX模式，能自由练习喜欢曲目的自由模式，以及能2台联机对战的对战模式，内容极其丰富!!



连画面风格都一般无二，GB竟能作到这种程度。



大家熟悉的DJ战斗当然还健在，用一个按钮开始吧。



游戏中要用到的是十字键，"AB"键以及开始键。



盗贼王 · JING

厂商:MYSIYA　类型:RPG　发售日:99.3.12　对应:GBC,通信线

连星星都能盗取的盗贼王JING的大冒险!!

以传说中的盗贼的后裔JING为主角的RPG。在旅途中要让怪兽成为同伴并找出深睡在阿克亚威特海的宝藏。怪兽可以通过训练成长并能进行合体。



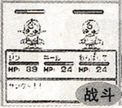
在战斗中可以说得怪兽使其成为同伴。

训练



训练项目共计11种，根据项目不同效果也各异。

可以召唤出怪兽进行战斗。





让怪兽合体可以产生新的品种。

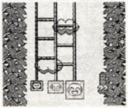
早间明星　小山和雷蒙多

厂商:EPOCH　类型:ACT　发售日:99.3.12　对应:GBC,通信线

小山，大事不好了！早间形象女孩被抓走了！

以在小学生中广受欢迎的儿童节目"早间明星"中的小山和雷蒙多为主角的解谜ACT。玩家需要闯过60关去解救被抓走的早间形象女孩。

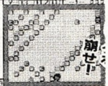
用"アミダカダブラ"来占卜的话



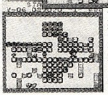
选择"アミダカダブラ"这一项就能进行占卜。今天的运势会如何呢?



梯子不仅可以用来落脚，还可以攻击敌人。



崩开方块可以取得敌人的埋藏着的能量源。



取得力量石的话，主角可以获得共计5个阶段的POWERUP。

机器猫高尔夫球车 2

厂商:EPOCH 类型:RAC 发售日:99.3.12 对应:GBC、对战线、GB 打印机

搜集秘密道具，目标是成为最速!!

电视动画的大人气角色机器猫和他的伙伴们用高尔夫球车来赛车了！和前作相比，游戏的AVG成分大幅增加。在比赛中战胜对手，用空气炮攻击敌人，这都要依赖于各种秘密道具。还可以用对战线来进行秘密道具的交换。



在桌面游戏中完成比赛。

剧情模式

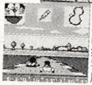


使用道具干扰对手。



不同角色的加速性和最高速度都是不同的。要注意挑选哦!

能够使用对战线进行对战!



用对战线与朋友激战吧。

怪兽竞速 2

厂商:KOEI 类型:RPG 发售日:99.3.12 对应:GBC、对战线、GB 打印机

搜集、育成和激烈的竞争!

育成可爱的怪兽，再将其投入比赛中的人气 RPG 的续篇登场了！为了获得怪兽竞速世界大赛的冠军，玩家需要捕捉各种野生怪兽并进行育成。游戏中登场怪兽的数量增加到 200 种，在系统设定上也焕然一新。

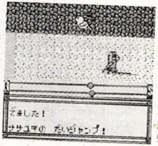


大赛只有一流选手参加。



前作的怪兽也可加盟。

合成怪兽至关重要!



在比赛中可以使用多种特辑，玩家要视地形选择。



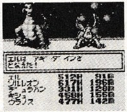
在MIX可以进行怪兽合成。

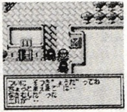
女神转生外传 最后的圣经

厂商:ATLUS 类型:RPG 发售日:99.3.19 对应:GBC、对战线

仲魔系统还是很重要呀!

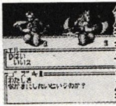
92 年于 GB 发售的 RPG 终于在彩色 GB 中复活了。除了部分画面经重新绘制外，游戏的平衡性也得到改善，变得更好玩了。





熟悉的系统依然健在

一提到"女神转生"，玩家们就会想起和敌人对话以及魔兽合体。这些系统在本作中依然安在。使用对战线的话还能和朋友进行对战。赶快去培养强力的怪兽吧。



传统会话系统

大贝兽物语 地域奇迹 2

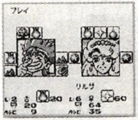
厂商:HODSON 类型:BOG 发售日:99.3.19 对应:GBC、对战线

卡牌共有 340 张!集齐全部，力争成为黄金卡牌使!!

获得好评的卡牌战斗游戏的第 2 作登场了！这一次，来自平民区饭团铺的主人公将以成为世界第一的黄金卡牌使为目标踏上自己的冒险之旅。他能够战胜各路豪强达到自己的目标吗!?这就要靠玩家的努力啦!

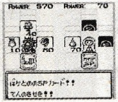






战斗开始!!

分别出牌，牌上标有点数较多的一方获胜。





获胜方可从对方卡牌中抽取自己喜欢的。

决斗野兽战争 野兽战士最强决定战

厂商:TAKARA　类型:FTG　发售日:99.3.19　对应:GBC、对战线

怪兽战士大集合！谁是真正的胜利者呢？

人气动画“野兽战争”中登场的野兽战士们进行相互厮杀的ACT登场了。有3种模式可供玩家选择。

机器人形态！野兽形态！



除1对1战斗之外，还能进行组队战，使用对战线的话还能进行魅力无穷的双人对战。

附加模式内容丰富

GB打印机对应



使用打印机可以打印技表以及标签。

迷你游戏！



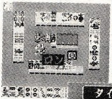
迷你游戏共6种。

职业麻将 极 GB Ⅱ

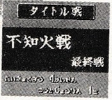
厂商:雅典娜　类型:TAB　发售日:99.3.19　对应:GBC、对战线

经典之作！正统派4人麻将！

经典麻将游戏“职业麻将 极”系列的最新作。会有12个各具个性的职业麻将选手和你对局。游戏中可以保存你满意的对局并进行重放，还可以使用对战线和友人对局。把职业麻将选手们一一击败吧!!



每出一张牌都会自动存储存，因此随时都可以中断游戏。



在固定规则下向锦标赛挑战。



「十番赛」可以从前叙12人中挑选3人进行对局。



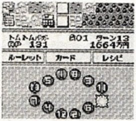
「极GB Ⅱ道场」中有3种麻将迷题可玩，向高分发起挑战。

汉堡汉堡 POCKET

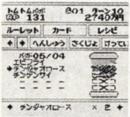
厂商:GAPS　类型:TAB　发售日:99.3.26　对应:GBC

我要建设本市一流的汉堡店！

PS上倍受好评的“汉堡汉堡”变成桌上型游戏了。游戏者作为汉堡包店的经营者，在地图上一边移动，一边开发自己的原创汉堡包店，干扰竞争对手，获得财源，力争成为销售额的No.1。



游戏者可以选择转轮盘移动或是制作汉堡菜谱。





搜集制作原料



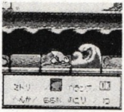
要努力提高声誉。

QUI QUI

厂商:魔法　类型:SLG　发售日:99.3.26　对应:GBC、对战线

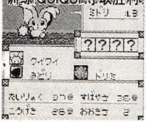
目标是成为银河最强！

培育被称为QUIQUI的谜之生物的SLG。训练、成长、进化，并参加1年1度的大赛。根据玩家培育方针的不同，QUIQUI会进化成各种不同生物。

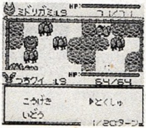


训练场所有水、土、绿3种属性，对于成长的影响各不相同。

训练QUIQUI夺取胜利!



在所有联赛中获胜就能成为银河最强。



能够训练QUIQUI的共有7个地方。

力量职棒口袋版

厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:99.4.1 对应:GBC

大家熟知的"成功模式"重出江湖!

以"实况力量职棒"系列中为大家熟知的"成功模式"为主要游戏内容的SPG。在3年中再建濒临崩溃的棒球部,培养出自己理想的职业棒球选手是本游戏的目的所在。育成选手可用于N64版的"力量职棒6"。



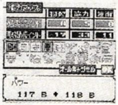
游戏中育成的选手可用于「力量职棒6」。

在3年时间内实现甲子园入围!

这款游戏由重建濒临崩溃的棒球部的"黎明篇"、以获取第一场胜利为目标的"飞翔篇"和争取甲子园入围的"疾风怒涛篇"组成。虽然最终目标是成为职业棒球选手,但游戏开始时棒球部处在崩溃边缘,为了重整棒球部,还是先专注于凑齐9名棒球部成员吧。



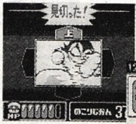




坚苦训练,培养出一流的棒球选手!

在3年时间内实现甲子园入围!

要培养出一流选手,多方面的训练是必不可少的。本作中设定有肌肉训练、击球训练、变化球练习等多种分别针对打者和投手的训练方式。以松井选手和松坂选手为楷模刻苦训练吧。



甲子园出场!
能夺得冠军吗!



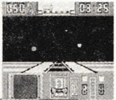
第1年,为了重整棒球部需要召集球员。赢得迷你游戏后令其加入。

口袋电车

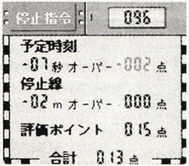
厂商:可可兰日本娱乐 类型:SLG 发售日:99.4.2 对应:GBC

能够轻松上手的电车驾驶SLG!

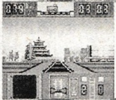
电车驾驶SLG"口袋电车"的续编。到达停车站的停车位置、时间自不用说,通过站的通过时间也需要严格遵守。能够驾驶的电车有小田急罗曼斯卡和南海拉彼特等。本作中还专门设定了练习用的地铁。



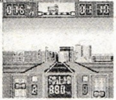
站与站之间距离很近。



驾驶技术是根据点数评定的。



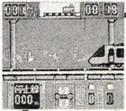
电车的操作方法和往常一样。



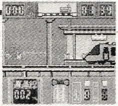
操作时要注意油门、刹车分开的。

为了获得最高评定而努力!

以完美驾驶为目标出发吧!

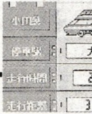


由于通过站的存在,到达停车站之前的时间调整变得越发重要了。





安全驶完全程就会得到综合评定。



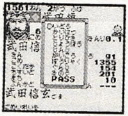
太诱人了!新电车登场!

信长的野望 GB 版 2

厂商:KOEI　类型:SLG　发售日:99.4.9　对应:GBC

系统与前作相比大幅强化

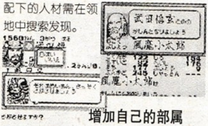
以日本战国时代为背景的人们所熟知的历史 SLG 的续编。画面成为彩色之外，武将数目也大幅增加，战斗中增加了围城战，游戏在各个方面都有了强化，好好体味战国的乱世吧。



命令是以指令选择方式下达的，高效率、灵活的利用它们，使自己的领地富足起来吧。

武将的数量大幅增加了!

配下的人材需在领地中搜索发现。



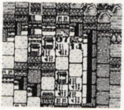
增加自己的部属

统一天下不可缺少的是作为部下的武将们。在本作中有了比前作更多的武将，共计约 400 人。把羽柴秀吉、真田幸村这样能力出众，个性突出的武将登用过来再充分发挥他们的能力，正是这个游戏最大的乐趣所在。



让你领教一下我的力量吧!

从织田信长几乎掌握整个日本中央部的 1582 年开始的剧本。如何打败具有压倒性实力的信长是该剧本的最大趣味！在历史上的这一年，信长在本能寺被明智光秀所杀，在游戏中这又会是怎样的一年呢?



被攻击方逃入城里的话就进入围城战。



关东北部激战连连!

武田信玄和上杉谦信等各地强大大名们互相进行势力争夺的 1560 年剧本，用你的手去重绘战国时代的历史画卷吧!

利用指令完结群雄割据

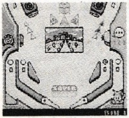


口袋妖怪弹珠台

厂商:任天堂　类型:TAB　发售日:99.4.14　对应:GBC、GB 打印机、红外通信、振动包

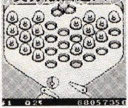
这次是靠弹珠台来获得口袋怪物!!

现在已经家喻户晓的 RPG“口袋怪物”中的角色悉数登场的弹珠台游戏。分别玩出怪物不同的红、蓝两种机台，就可以得到所有的怪物了。最终目的是集齐全部的 150 只口袋怪物。



随着机台中央画面的不同，出现的怪兽也各不相同。

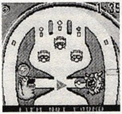
奖分版面进入!



满足某条件后，画面中央的洞就会打开，从而能进入奖分版画面。

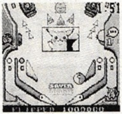
口袋怪物是这样被捕捉的……

要想捉住口袋怪物，仅仅把弹珠弹来弹去是不够的。必需要打开捕捉模式，仔细看以下的图和说明，记住其操作要领吧。如果能把弹球照着自己所设想的方向弹回去的话，你就离口袋怪物专家又迈进了一步了。

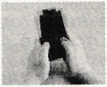


把弹珠击入右侧怪物口中的话即进入捕捉模式。

弹珠击打上方狭路时，中间的挡板就会打开……



振动啦!!



为了让卡带震动起来，需要 7 号电池。

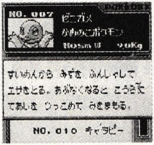
怪物还可以进化!?

瞄准这里!!



一定要进化!

完成口袋怪物图鉴吧!



捕获的口袋怪物会被自动记录进图鉴。

女神转生外传 最后的圣经Ⅱ

厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:99.4.16　对应:GBC、对战线

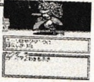
从那时开始,2000年的时间过去了……

人气RPG"女神转生"系列的外传"最后的圣经Ⅱ"进化为彩色版后再度亮相。随着月亮盈亏而导致魔兽心理变化的"月龄系统"被导入,与魔兽的对话也变为了真实时间制,系统上的强化显而易见。此外,游戏画面也经过了重新绘制。



前作的2000年后,邪恶再度苏醒……

有时要帮助路人解决难题。



和作为敌人的魔兽进行对话,争取令其成为仲魔。



让喜欢的魔兽合体,根据组合的不同有时会发生突然变异。

通过合体来强化队伍!

有了这样的升级版本!

作为复刻版的本作,由于月龄会影响魔兽的强度,因此在决定战略时需要考虑到这一点,而且由于和魔兽的对话成了实时制,紧张的气氛又成了游戏的一大乐趣,而且还追加了能捕获魔兽的"魔兽陷阱"。这样即使交涉失败,也可以增加仲魔。本作中还可以给仲魔装备道具。

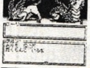
月龄系统



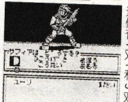
指令为真实时间制。掌握好节奏下达指令是制胜关键。

月龄在画面左侧标示,考虑到它对魔兽的影响决定战略吧。

会话系统



回答的选择当然重要,而回答的时间也会影响结果。



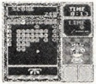
通信有1对1和5对5两种模式。

PETITCARAT

厂商:TAITO　类型:ACT　发售日:99.4.23　对应:对战线、GBC

利用弹珠去撞击石块!!

传统石块撞击游戏进行彩色化与可爱化之后再次推出。用画面下方的平台去弹起弹珠来撞击不断向下延伸的石块。如果使用对战线的话还能和朋友们对战呢。



如果弹珠掉落的话,石头就会大量落下,千万注意哟!



选择角色和电脑或朋友对战。

GB版有原创情节。

"测试模式"可确认段位。

人生游戏 好友遍天下!

厂商:TAKALA　类型:TAB　发售日:99.4.23　对应:GBC、对战线、GB打印机

人生游戏变成便携版啦!

人生游戏可以在GB上玩到了!游戏内容是从幼儿时代开始,经过小学、初中、高中、大学直到社会的成长过程,以及竞争在这一过程中积累了多少财富。除了这一主要的游戏内容之外,还附带有占卜机能。



在『迷你游戏中取胜获得资金。



地图分为通常和短程2种模式。



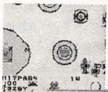
在『快乐方格』中停下来就会提高数值。

早间明星高尔夫

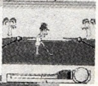
厂商:EPOCH　类型:SPG　发售日:99.4.23　对应:GBC、对战线

小山和雷蒙多这次要在高尔夫球场大显身手啦!

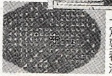
人气节目"早间明星"为基本的高尔夫游戏。除了作为高尔夫球手出现的小山和雷蒙多之外，青蛙王子和布娃娃等熟知的角色也会前来助阵!模式分为站赛和单局赛2种。



分东京、亚利桑那、夏威夷3组。



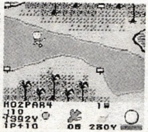
掌握好击球的时机。



一定要看清起伏。

隐藏角色一共6人!

隐藏角色是朋友吗?



满足某条件后隐藏角色就会现身，有时会帮助游戏者，而有时则会捣乱。

TOPGEAR · POCKET

厂商:KEMCO　类型:RAC　发售日:99.4.23　对应:GBC、对战线、振动包

Q版赛车大暴走!!

"TOPGEAR 口袋版"虽然是Q版赛车，但却是绝对的正统派赛车游戏，除了可使用对战线进行对战外，还有丰富的各种模式可供游戏，由于使用震动卡带，其临场感也相当出众。



游戏视点是正统的3D类型。GB上很少见吧!

共有3种模式!



有和对手进行较量的冠军模式、时间挑战模式，以及VS 3种模式。

你能称霸全部的8条赛道吗?





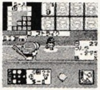
车型不同其最高速度、加速度等性能也不相同。

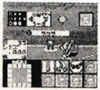
真实职业棒球(中央联盟篇·太平洋联盟篇)

厂商:NATSUME　类型:SLG　发售日:99.4.23　对应:GBC

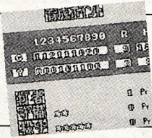
以白热化的心理战为最大乐趣的职棒游戏!

以策略和心理战著称的棒球SLG。击球和投球是从指令中进行缜密选取后进行的，在分别发售的太平洋联盟篇和中央联盟篇中，队伍和球场都各不相同。





比赛结果越好，能够得到的点数就越多。



进行育成和交换

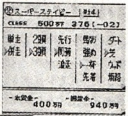
根据比赛的结果和内容，玩家在赛后可得到育成点值，积累点值可以用来提升选手能力或是进行球员交易。

口袋GI赛马

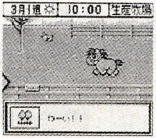
厂商:KONAMI　类型:SLG　发售日:99.4.28　对应:GBC、对战线

用爱的鞭子来实现GI称霸!

从训马师的视角进行的以育成赛马为目的的SLG。最终目标当然是GI称霸啦!为此需要利用各种训练手段培养出厉害的赛马。使用密码机能的话还可以在"实况GI赛马"中使用本游戏中育成的赛马。



可以按自己的喜好培养。



还有迷你游戏呢!





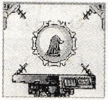
训好马后让它在比赛中创出佳绩。

恐龙头领 3

厂商:J · WING　类型:SLG　发售日:99.4.28　对应:GBC、对战线、GB 打印机

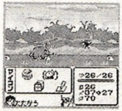
养育恐龙并进行合体！

一边旅行，一边喂养恐龙的 SLG。不断喂养并让恐龙和敌人进行战斗，就能培养出最强的恐龙来。使用新种合体机的话，还可以造出新品种的恐龙。

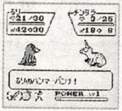


选择雌或雄后新品种就诞生了。

找出强大的对手挑战！



对恐龙用图标发出指示。



战斗中可以使用道具。



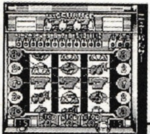
要了解恐龙的状况。

柏青哥郎 ~ 新脉冲星篇 ~

厂商:星鱼　类型:TAB　发售日:99.4.29　对应:GBC

GB 上的柏青哥游戏别有风味！

有从当初发售至今已经 5 年以上的怪物机种 "新脉冲星" 等 6 种柏青哥机收入的柏青哥游戏。有"故事模式"、"研究模式"、"CG 模式" 这三种模式。还有让初学者倍感亲切的用语解说。



可设定为自动游戏方式，很方便吧。



过关后能获得很珍贵的宝物。



这是搜集硬币来换成插图的「CG」模式。

HELLO 基蒂的魔法博物馆

厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:99.4.28　对应:GBC

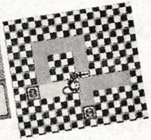
一步步走着去解开魔法！



把基蒂从起点引导到终点的 PUZ。把只能直线行走的基蒂，通过开闭横木、改变箭头方向引导向终点是游戏的目的所在。到达终点的话画就会出现。







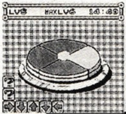
解开迷题后出现的画可以在博物馆中欣赏！

卡牌天使 ~ 永远和樱花在一起 ~

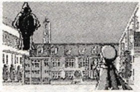
厂商:M²TO　类型:AVG　发售日:99.5.19　对应:GBC、GB 打印机

破解不可思议的案件！

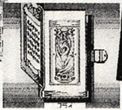
在漫画和动画中大受欢迎的 "卡牌使樱" 被制成 AVG 了。游戏者作为主角樱的搭档——封印着地狱犬，一边为樱提建议，一边收集卡牌。由于附带时钟机能，因此樱的一天会随着真实时间而流逝，好好共渡每一天吧。



记住发光的部分，再按顺序复叙出来。



搜集卡片的情报，寻找精灵出现的地点，一旦找到就会变成这种画面。



这个精灵的弱点是……



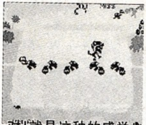
封印

GB 长廊 3

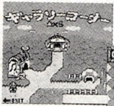
厂商:任天堂 类型:合集 发售日:99.5.1 对应:GBC、对战线

啊!我曾有过这个游戏!!

能够在 GB 上玩到往年 GAME & WATCH 名作的“游戏长廊”系列的第 3 作。游戏分为忠实再现原来游戏的“过去模式”和角色及世界观完全翻新的“现在模式”。你会选择哪一种呢?



对!就是这种的感觉!



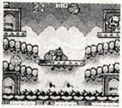
怀旧的游戏一定要好好玩!

曾经有过一个为它如痴如醉的年代,真是感人至深。



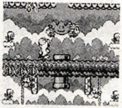
有这么多的游戏可供选择!!

蛋神奇



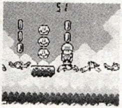
把曲奇让耀西吃掉!

绿房子



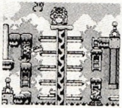
从兵蜂手中保护花儿。

桥



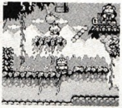
找到马里奥和公主!

蛋神奇



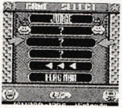
把货物运到汽车内。

绿房子



解救被关押的大金刚。

桥



竟然还有别的游戏?!

It's a world Rally

厂商:KONAMI 类型:RAC 发售日:99.5.13 对应:GBC、对战线

我要跑遍全世界!!

能享受正统派拉力赛车的 RAC。有公路、雪地、泥路、沙漠等各种赛道,而根据路面状况和天气状况及时改变车体设定正是拉力赛车的最大乐趣,而且使用对战线还能进行双人对战。游戏中登场的赛车有最高速度、加速力以及抓地性能这三项设定。赛车型号不同性能当然也各异。



选择自己喜欢的赛车吧!

拉力模式

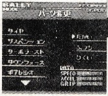
南美为起点,经过俄罗斯,转战欧洲,最后直指非洲大陆最南端的模式。需要时刻注意赛车的状况才有希望取得最后的胜利!



嗯?! 看起来轮胎好象要报废了!赶快想办法吧。

超过对手,力争一个名次的提高。





拉力冠军模式

在这一模式中随心所欲的飚车吧!

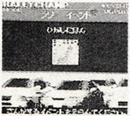
加入车队,力争世界拉力赛冠军的模式,在大赛中赢得的奖金可用于强化赛车。



听取意见

在参赛前听取建议,再对车体进行调试。

努力多挣奖金吧!



赚到奖金的话就可以在商店中购物,首先是轮胎等消耗品。



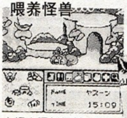
罐头怪兽 什锦冰激淋

厂商:星鱼　类型:SLG　发售日:99.5.27　对应:GBC、对战线

育成最强的怪兽!

喂养从罐头中诞生的怪兽，和强大的怪兽们战斗，夺取5项大赛冠军的SLG。游戏中有时间概念，随着时间变化，有时怪兽们会午睡，有时移动范围也会产生变化。游戏大致可分为育成和战斗两部分，首先在育成部分喂养怪兽，待到长大后投入战斗使之级别提升。当然，育成的怪兽还可以和朋友进行对战。你能培养出最强的怪兽吗!?

喂养怪兽



↑细心照料怪兽让它长大，根据养育的方针会有各种结局变化。

与怪兽战斗获取经验值，令其尽快强大吧。



努力战斗

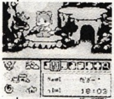
育成最强的怪兽!!



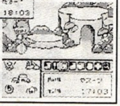
你的怪兽能把最强的宝座据为己有吗!?

养育，使之变得更强!!

育成怪兽使用的是喂食、厕所、游戏、礼仪等8个指令。根据育成方式不同怪兽的能力会发生变化，有时甚至会死去！而且一定时间后其形态就会发生变化。



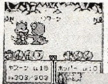
小怪物肚子饿了的话就喂食，大便了的话要及时清扫!!



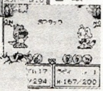
礼仪和游戏指令是左右怪兽能力的重要指令。

在战斗中变得更强!!

怪兽长成后，就可以投入战斗区域参战，争取经验值并提升级别。战斗中需要预先装备一种宝石，根据宝石的不同效果来给予敌人伤害或是回复自己的体力。



巧妙的组合宝石，使出最强攻击。



升级!



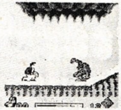
已经升级啦!

彼特福尔 GB

厂商:PONYCANYON　类型:ACT　发售日:99.5.28　对应:GBC

地质镐万岁!战斗吧!!

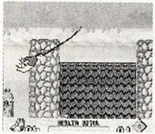
往年的名作ACT彼特福尔在GB复活了。游戏者要扮演彼特福尔·哈利二世，从死神的恐怖中拯救世界。冒险的舞台是地下洞窟和火山带等另类的版面组成。个性鲜明的敌人和巧妙的机关在等待着玩家。



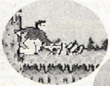
游戏是正统的横卷轴类型，能从残酷的战斗中活下来吗?

利用各种动作去解决机关

彼特福尔的动作有“跳跃”、“蹲下”以及“用镐攻击”3种。虽然看起来简单，但如果不根据情况使用这些动作的话，是无法前进的。当然尽早识破机关的性质和敌人的行动方式是极其重要的。



根据场景的不同开启机关。



跳跃可通过按键时间长短来调节距离。

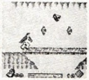


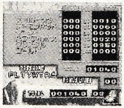
要消灭敌人，只能用镐来攻击。

道具的重要性!!

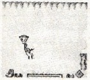
通过一个版面后，在这一版面消灭的敌人数量、获得的道具个数都会以纪录的形式显示出来。如果纪录高的话就能在这回复生命值。







为了接续的需要，还会同时标明密码。





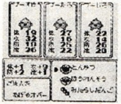
去吧彼特福尔
~即使是大地的尽头篇~

年级望山崎 GB 版

厂商:KOEI　类型:SLG　发售日:99.5.29　对应:GBC、对战线

要成为真正的年级霸王!!

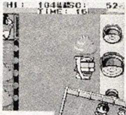
作为动画片大受欢迎的"年级王山崎"在 GB 登场了。游戏者要操作山崎,使用宠物噗助和对手们进行战斗,并赢得 5 种迷你游戏的胜利,成为年级之王。一边玩迷你游戏一边把噗助培养得强大起来吧。当然,使用对战线的话还可以和朋友进行对战。



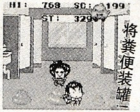


在 5 种动作游戏中也要称王!!

学校中的迷你游戏共 5 种,由于迷你游戏的成绩会影响到给噗助所喂的饭的质量,所以要多多练习,掌握它们。

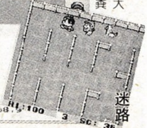


把大中小规格的粪便分别装入相应大小的罐头盒中。



将粪便装罐!

比赛中获胜可以使学校中的迷你游戏增加。



迷路

用粪便把噗助弹向天空!



想赛跑吗!

一边躲避挡路的家伙,一边跑向终点。

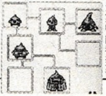


有奇怪的雕像

一边躲着敌人,一边救出同伴。

完成影集

完成影集噗助会根据培养方式的不同变成各种外形,而且把某值数提得很高的话,就能让 2 只合体进化得更为强大,多多尝试把影集全填满吧。



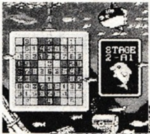
影集中能看到各种可爱的噗助。

璐卡的谜题大冒险

厂商:HUMAN　类型:PUZ　发售日:99.6.11　对应:GBC

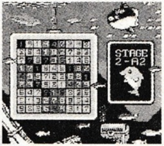
繁杂的数字堆积在一起,用你的智慧去解决吧!

把从 1 到 9 的数字填入 9×9 的方格中的数字游戏型解谜游戏。由于谜题有难度划分,因此从新手到高手都可以玩个痛快。解决所有问题后,璐卡就可以回到自己的出生地水族馆,和等在那儿的妈妈相会了。





每一版中都有 2 道问题,难度会逐渐增加。



数字游戏的规则

在被颜色所区分开的 3×3 的空格中,把从 1 到 9 的数字不重复的填入,就是本游戏的规则。好好运用你的头脑去实现全部问题的破解吧。



先在横着的一列中填入从 1 到 9 缺少的数字。



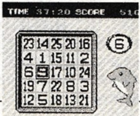
试着填入当前 3×3 方格中的其它数字。



在 3×3 的区域中有没有使用重复的数字。

附加模式

在 10 关 20 道问题解决后,就可以玩迷你游戏了。而当 100 道问题解决后,还会出现隐藏附加模式。赶快动手吧。



共有 5 个迷你游戏可以玩。

幸存少年～孤岛的生存者～

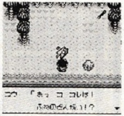
厂商:KONAMI　类型:AVG　发售日:99.6.17　对应:GBC

仅靠自己一个人能够生存下去吗?

作为漂流到无人岛的少年，进行孤岛生存的AVG。在岛上，饥饿、口渴和疲劳成为游戏者的3个最大的敌人。游戏者需要用草木石头制成保护自己的道具。一天天的生存下去，并找到安全获救的方法。







漂流到无人岛上的主人公

乘坐的船沉没了。当苏醒过来时周围已是陌生的沙滩，没有一个人……

困难之一——饥饿

有必要用岛上野生的草类、动物、贝壳、鱼来确保食物来源。如果长时间不吃东西的话，生命力就会下降。灵活运用“ひらめき”这一指令可以制作出狩猎用的道具。



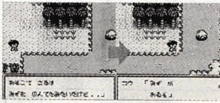
钻木取火烧肉吃了!



用狩猎道具获得食物。

困难之一——口渴

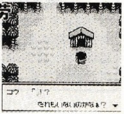
即使有粮食，但如果没有水的话，人也没法活下去。由于海水无法饮用，因此必须找到可以汲取淡水的地方，如果有水筒的话就可以随身携带水了。



发现河流

困难之一——疲劳

如果长时间行走或者被雨淋湿的话，主人公就会越发的疲劳，找到小屋等能用来睡觉的地方，在里面休息的话就能解除疲劳。但是有时也会有小屋倒塌的事件发生!!



世界足球GB2

厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:99.6.24　对应:GBC、对战线

炽热的绿茵大战在此揭幕!

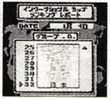
能够选择多种阵型的横卷轴足球游戏。通过自由设定指令和战术，能享受到正统派足球游戏的乐趣。而且每个选手都有速度、射门、带球等详细的设定，充分发挥每个球员的能力去夺取胜利吧!



踢球分为传球和射门2种，根据状况区别使用，一脚定乾坤吧。



有能对战的模式，紧张刺激。



世界足球强国32支球队汇聚一堂，进行大会战的国际杯模式吧。

宠物训练员3

厂商:J·WING　类型:SLG　发售日:99.6.24　对应:GBC、对战线、打印机

可爱的宠物快快成长吧!

喂养海豚、老虎等各种动物，争取成为顶级驯养员的SLG第3作。训练动物提升能力，到大赛中去获得胜利。

参考情报



通过训练提升各项数值，以便在大赛中赢得优势。

比赛有游戏及爬树等12种，还有让玩家以迷你游戏形式进行的大赛。





还可以和其它动物交配繁衍后代。

超级奥林匹克系统田径 GB

厂商:KONAMI　类型:SPG　发售日:99.7.1　对应:GBC、通信线

连打！连打！再连打～！！

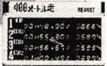
连打游戏的笔祖"超级奥林匹克"的最新作在 GB 登场了，主要模式是"超级模式"和"训练模式"两种。比赛项目共有 10 种，根据选手不同，有火箭冲刺和背向跳等特殊技。使用特殊技向新纪录挑战吧。

超级模式

能够进行十项全能的超级模式，所谓十项全能是指在 2 天中由 1 名选手进行跑、跳、投等 10 种陆上竞技的近乎残酷的比赛，把各单项的成绩化成积分，根据其总分决定冠军。相当耗费体力的特殊技放在何时使用就成了至关重要的问题。除了选择合适的队员外，多多练习也是必要的。



不同选手的能力值和特殊技也不同。





通过擅长的项目夺得高分，以获得总分上的优势。

训练模式

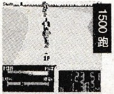
育成自己原创选手的训练模式。主角是田径部所属大学 3 年级学生，游戏以图为单位进行，进行各种训练。注意主角的身体状况，培养出一流的运动员吧。在这里育成的选手可以用于超级模式。



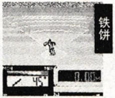
育成指令共有 5 条，训练中还可以悟得特殊技。



100米栏

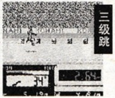


1500跑

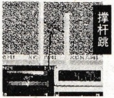


铁饼

竞技项目数量多达 10 种！！赶快参加吧！



三级跳



撑杆跳

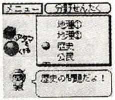
把□脑袋变成○脑袋 社会篇

厂商:IMAGINEER　类型:教育软件　发售日:99.7.16　对应:GBC、通信线

也许不再需要教科书了?！

以玩游戏的感觉学习社会科学的教育软件登场了。从地理、历史、公民中选出 3 组选择题进行回答，最后将显示正确率，由此了解自己的实力。





学习

能够任意选择被详细分类的科目进行学习的模式，在这里可以掌握游戏的基本推进方法和社会科学知识。

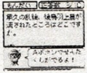


复习题目

尽快回答



在显示正确率的同时，还会显示解答所用的时间。



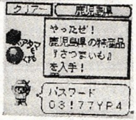
历史有以年代分类的问题，地理有地形和气候等问题。

旅行

在日本各地旅游行，搜集土特产品的模式。回答日本各都道府县出的问题，如果正确率在 80% 以上就能得到当地特产。



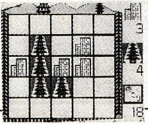
如果不搜集特产的话就不能去北海道。



得到土豆了！

平安京战斗模式

使用对战线，和朋友进行对战的模式。先进行正确回答的一方就能在 5×5 的方格中落子。最后谁放得最多谁就胜了。



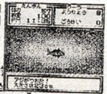
如果用自己的子包围对方的子的话，就能把它『俘虏』过来。

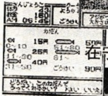
河流垂钓 4

厂商:PACKINSOFT　类型:RPG　发售日:99.7.16　对应:GBC、振动包

河流或海洋的垂钓一定很有趣！

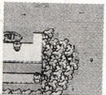
“垂钓”系列的新作在 GB 登场了。游戏者为了钓到海洋河流中的传说中的大鱼而登上旅途。可选择哥哥或弟弟进行游戏，而两个人的游戏区域是不同的，攒足钱购买钓具提升自己的实力，钓上传说中的大鱼吧！





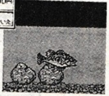
钓到鱼可以在商店中换成钱，鱼大则价高。

哥哥去海上，弟弟去河边



选择哥哥是进行海钓，需要在沙滩或防波堤上垂钓。

在宁静中垂钓



钓到的鱼可以在图鉴中看到，还可以在鱼缸中饲养。



选择弟弟的人则是在河边垂钓，喜欢在宁静中垂钓的玩家的首选。

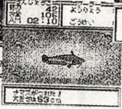
RPG 要素异常丰富

通过不断完成被委托的事务推进游戏。如果有人说:“需要泥鳅”,那么就需要去钓泥鳅，钓到后就能得到谢礼。不断反复这一过程游戏就会被推进。另外，在地图上行走的话，就可能突入和动物或昆虫的战斗。打倒敌人后可获得经验值并提升级别，体力也随之升高。不仅如此，游戏中还可以搜集到各种各样的鲜花。花有看各自的音阶，精心排列的话就能奏出旋律。把喜欢的旋律载入手机，感觉一定很棒。



物品交换





上去搭话就会告诉游戏者他所需要的东西。

去寻找对方需要的东西吧。找到后只要拿着去找对方就行了。

高尔夫王

厂商:DIGITAL KIDS　类型:SLG　发售日:99.7.16　对应:GBC、对战线

目标是成为高尔夫王！

能通过简单操作尽享高尔夫乐趣的游戏登场了！是同时面向新手和高手的制作，从选择球杆到考虑风力、风向、场地状况，以及山岭的倾度，高尔夫的各种要素都一一再现，还有训练模式和淘汰赛模式等各种模式！

用力量槽来调整

决定击球力量大小的力量槽，槽的长短决定球的飞行距离，掌握时机锁定住力量槽吧。



击球点很重要

准确捕捉左右移动的击球点进行击球是制胜的关键。由于有一定难度，因而要反复练习。

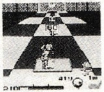


男孩还是女孩

游戏角色可从男孩和女孩中进行选择。男孩长于力量，女孩的特征则正好和他相反。到底要选谁好呢?



用训练模式刻苦训练



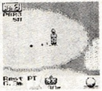
训练模式包括击球练习模式和通过 7 个课程学习基本技术的学习模式。从击球方法到各种难题的解决方法，各种有用的内容都会一一教授，认真学习的话就能成为高尔夫专家。



靠练习模式来熟悉赛场

能选择喜欢的球场进行自由练习。把游戏级别设定为“EASY”的话，力量槽的移动将变得迟缓，并可以自由指定击球点。在击球前，会有建议出现，作为击球的参考吧。

在淘汰赛中夺取胜利



从日本、美国、世界三项淘汰赛中胜出，夺取高尔夫王称号的模式。和 23 个竞争对手较量，进入前 10 名即可进入下一项赛事，赢得的奖金可用来购买球杆。在和诸多高手的较量中不容许有一次失误！

基蒂的串珠工房

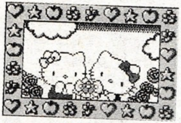
厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:99.7.17　对应:GBC、对战线

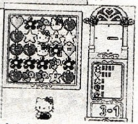
用神奇的串珠制作首饰

基蒂为了搜集制作首饰所必要的串珠而向谜题挑战的游戏。改变区域内串珠的组合，使纵或横的5个同种串珠消去即算成功。当把想搜集的串珠消去过5次后就可以得到首饰的部件，并随之过关。



为了制出美丽的首饰需要这样一些串珠。

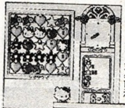




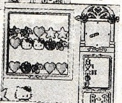
制作的首饰和纪念照都能进行观赏，还能打印出来。

把串珠排起来迅速消去

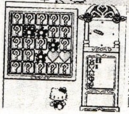
串珠除了星形和心形的之外，还有能作为任何串珠使用的基蒂串珠。虽然串珠消失会使串珠槽增加并过关，但如果有基蒂串珠的话，串珠槽是不会增加的，而且如果只消去基蒂串珠的话，就会出现绝对消去不掉的干扰串珠。



基蒂串珠是无论和何种串珠相连均能消去的特殊串珠。



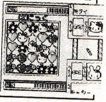
灵活利用基蒂串珠进行大连锁。



即使串珠搜集失败，也有迷你游戏来供应串珠。

对战更有趣

和通常规则稍有不同，根据消去串珠的种类，对对手会产生不同的干扰效果，对战的对手是从具有"快速"等不同个性的3个角色中选出的，而且还可以使用对战线，赌上自己制作的首饰进行人与人之间的对战。

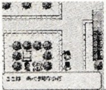


垂钓先生 2

厂商:J.WING　类型:RPG　发售日:99.7.23　对应:GBC、对战线

学作钓鱼先生!!

人气钓鱼游戏"钓鱼先生"的续篇成了RPG。作为少年钓手健忘，通过钓鱼来获得经验值来提升自己的级别，最终钓到幻之鱼。使用对战线可以和朋友进行垂钓比赛，使用红外通信则可进行道具交换。

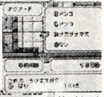


和地图上的角色搭话来获取情报。

还有各种事件



随着主角级别的提升，会有各种事件发生。

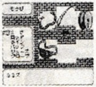


钓到的鱼可卖掉或吃掉回复体力。



钓上来过的鱼会被记录在图鉴中。

为了钓大鱼的行动指南



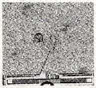
充分利用各种道具也是必要的。试着了解它们的作用吧。



决定下钩点后，鱼咬钩了，紧张的一瞬。



运用钓钩技巧会消耗力气，注意不要用过头了。



针对要钓什么鱼来变更装备是游戏的重点。



钓到大鱼!

为了让鱼上钩，需要一边收线一边输入指令。这样才会有效果。级别上升的话就能领悟到新的技，鱼咬钩后摇动鱼杆使鱼疲劳，然后再收线。

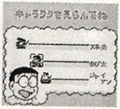
机器猫 是啊是啊大冒险

厂商:EPOCH　类型:ACT　发售日:99.7.23　对应:GBC、对战线

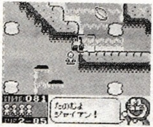
走啊走啊，我们一定要救出小静！

诱导以一定速度前进的野比或强夫，利用各种机关前进到终点的ACT。共有50个版面，全部通过后就能救出被暴走的"烟雾机器人"抓走的小静。

注意角色的特性



可供选择的角色有野比、强夫和技安3人，他们的步行速度和耐力各不相同，根据状况选择使用吧。



巧妙的变更角色的行进方向至关重要。



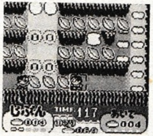
野比 速度和耐力很匀衡的角色。



强夫 速度最快，耐力也不错的角色。



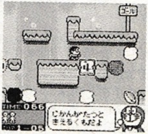
大胖 可能因为体重的关系，速度最慢。



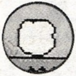
使用对战线的话可进行2人对战，比比谁的技术更高明吧。

有很多机关！

在版面中有很多机关和道具，玩家要把握它们的特性才行。无法有效使用的话，是很难过版的。



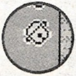
把光标移到机关上，再按键启动。



交换云



返回云



神奇铃铛



复制机器人

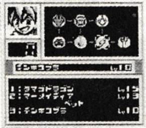
次世代贝格玛战争 弯刀

厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日:99.7.23　对应:GBC、对战线

让人怀念而又新颖的贝格玛战争

使用弯刀，和竞争对手们战斗提高自己的技术，以世界淘汰赛的胜利为最终目标。通过在战斗中获胜可获得经验值，从而使自己的武器变得越来越强，游戏中入手的弯刀会被记录在被称为二进制档案的图鉴中。







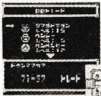
完成图鉴也是游戏的目的之一。

搜集情报

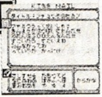


运用弯刀展开的战斗

弯刀各具自己属性，因为属性间各有相性，因此在作战时一定不能忽视，战斗是从积蓄被称为"スリープ"的槽开始的。"スリープ"的量越多，弯刀就会更长，如果"スリープ"没有了的话，弯刀就会跃落场外告负。



和朋友们反复交换弯刀，轻易的完成图鉴。



可传送100字以上，不试着传送些悄悄话吗？

利用弯刀展开冒险！

考虑对方的属性，选择自己的弯刀。





在商店中购买零件。

连打B键蓄积"スリープ"槽，多的一方有利。



昆虫博士 2

厂商:J·WING　类型:SLG　发售日:99年7月23日　对应:GBC,袖珍打印机,对战线,红外通信

你可是被大家称为博士的～！

捕捉在户外栖息的各种昆虫，并加以育成的“昆虫博士”第2作。对应彩色GB，共计250种昆虫都将以缤纷的色彩出现在玩家面前。当然，昆虫育成，比赛，拍卖的内容也要比前作充实得多，你在这个暑假中能将图鉴完成到什么程度呢？



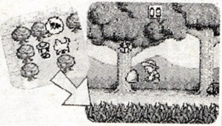
→在游戏开始时见到的幻之虫，捉住它就是游戏的目的之一。



←在城镇、田地、树林中来回遛哒，搜集情报。

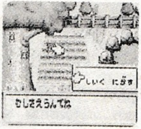
抓住了♡

在地图上有特点地方，会有标示采集点的标记。别漏过并按A键切换画面，就会进入采集画面，在这儿捕捉昆虫吧，除了捕虫网外，还可以使用放大镜等。

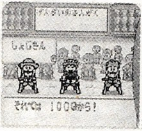


好好管理吧！

采集到的昆虫，可以在自家庭院中饲养。为了提高昆虫的能力，需要投放食物及进行训练，根据具体情况认真的去培养吧。



→由于幼虫和成虫的食物不同，因此别搞错了。



←把不需要的昆虫卖掉以及买入需要昆虫的方法。

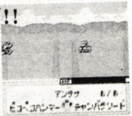
金属战士 2(头盔版、大刀版)

厂商:IMAGINEER　类型:RPG　发售日:99年7月23日　对应:GBC,对战线

新的金属战士之战揭开序幕了!!

制造用零件构成的被称为金属战士的机器人，和其它机器人战斗的RPG最新作，以与前作相距7年的世界为背景，以新主角一辉和邪恶的机器人对决为内容的故事。

系统上以构成金属战士的零件为中心，此外还加上了能给敌人巨大伤害的必杀技“金属力量”这一系统。



↑在这个世界中有金属战士之间进行的大赛，可使用类型丰富的武器。

78种新金属战士出场！

“头盔版”和“大刀版”中最初能够得到的金属战士是不同的，在2中，包括大刀版中的青铜金属战士和头盔版中黄金金属战士，共有78种新金属战士出场。



←自由组合各种零件，造出最强的金属战士。

新必杀技“金属力量”!!

受到攻击或打中对方的话，画面中央的“金属力量槽”就会积蓄起来，当积到一定量时，就能使用一击必杀技“金属力量”了。“金属力量”根据金属战士不同会有不同设定。



↑→青铜的必杀技“纵一闪”发动！能给敌一体的全部零件造成损伤。

前作中的零件和金属也能使用!?

在“2”中可以使用过去发售的GB版“金属战士”系列游戏中的零件数据，但要这么做必须满足两个条件。第一个是要拿到游戏中的“转送票”这一道具。另一个是看到“2”的结局。如果使用前作数据的话，零件的组合可能就会大为增加。

谍对谍

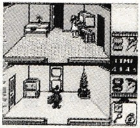
厂商:KEMCO　类型:ACT　发售日:99年7月23日　对应:GBC,对战线

偷东西就是要偷了就跑!!

12年前在FC上发售的人气ACT被移植到GB了，一边躲避敌人设置的陷阱，一边盗取道具，到达目标地点的传统系统仍然健在，使用对战线还能进行双人对战。

→在版面最初，谜一样的男人会来告知作为课题的4样道具。

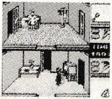




←道具隐藏在家具等里面，用A键将家具举起就能发现。找出道具来。

提包是最重要的道具

要求拿到的道具共有4个，但如果没有提包的话就只能拿1个道具，因此先找到提包吧，而武器和机关相关的道具即使没有提包也能各拿一个。



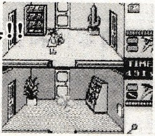
←首先把提包拿到手吧，其它东西可以不管。

被偷走的道具要通过战斗抢回来

被敌人的间谍抢先一步偷走的道具应该通过战斗抢回来。战斗只需要靠近敌人按A键就可以了。被击中的一方体力会减少，体力为零的一方就输了。而到目前为止持有的道具也就丢失了，为了不遭到这种悲惨结局，必须巧妙的掌握时机进行攻击。另外，输掉一方的道具会一起藏在地图上的某处，这次抢先一步拿到手吧，有武器入手的话，射程会变大，攻击力会变大，战斗会变得较为有利。

用机关夺取道具!!

把敌人间谍引入陷阱也能夺取道具。机关共有4种，在门或家具前按B键进行选择，按A键进行设置。

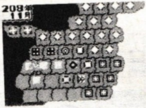


←爆破成功！不把设置机关的地点记清楚的话，自己也有可能碰上。

三国志GB版2

厂商:KOEI　类型:SLG　发售日:99年7月30日　对应:GBC

中原大陆会落入谁手?



人气SLG"三国志"GB版的第2作，游戏者需要向部下的武将发布命令指升国力，用战争夺取他国的土地。称霸大陆，成为英雄是游戏的最终目的。

→有6个剧本，登场武将达到350人。

与前作相比有两点变更

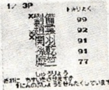
首先是加入"计略"这一指令，使用这项指令可以把间谍送入敌国，或让敌国内部的武将谋反。此外是"外交"指令，用它和敌国结盟，就能在战争时向盟国请求援军，这一点在作战时能起很大作用。

这款游戏有"战略"和"战争"两种模式，首先是"战略"模式，实行土地开发，治水等让自己国家富足起来的指令。然后贮备采用资金，征集士兵进行训练从备战。另外，缔结同盟等外交指令也是在一模式中实行的。

战略

→指令共有8组，能够根据部下武将的数量实行命令。





←武将们有着各自的知力、武力、忠诚度等能力值。

所有的准备都就绪后，就可以选择参战武将用"战争"指令攻入他国了，战争中按回合制实行指令，打倒敌将军或攻占城池等若干胜利条件中的一个满足的话，就能战胜敌人了，战争后，被捕的敌国武将可加以登用，统治城的数目也会增加。当然，也有敌人来进攻而本方守备的情况。

战争

→选择厉害的武将出阵，在战斗之初就可试着去单挑。



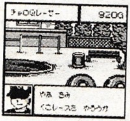


←考虑风向及兵士数量等条件进行指令选择。

Q 版超级改装车 GB

厂商:TAKARA 类型:RAC 发售日:99 年 7 月 30 日

在寻找父亲的旅程中，赢得赛车的胜利！

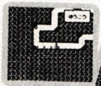


以广受欢迎的 Q 版赛车为题材的 ARC，游戏目的是找出下落不明的父亲，为此必需改造自己的 Q 版车，在赛车中获得优胜，造出绝无仅有的最快车体吧！！

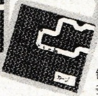
←在城镇间移动磨炼自己的技术，并搜集零件。改造出你自己的究极车体来。

赛车仍然是 Q 版的

和普通的 RAC 不同，由于是 Q 版车所以赛车是只会直线前进的，因此想要在赛车中获胜的话，就必须通过巧妙的碰撞来转向，而泥地和冰雪场地等容易打滑的路面由于难以预测方向的改变，因而需要更加注意。



↑首先决定赛车前行的方向。



↓然后设定路线的弯曲。



↑掌握好时机按键，来决定使用多大的力量。



↓不能算好撞在墙上的角度的话，就无法顺利转弯了。

分 11 个部件来改造

这个游戏的关键不管怎么说都在于改造，好好考虑 11 种部件的效果，制作出最快的车体。

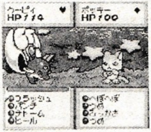
发动机:加速性能和马力较出色，就越能跑得快和远，但同时也变得易于打滑。**轮胎**:配合路面状况使用的话就能更稳定的驾驶。**稳定翼**:在配合强力引擎使用时，能强化抓地力。**保险杠**:在撞上墙壁和其它赛车时，能缓解减速和打滑。**底盘**:能乘载所有部件的重量。**滑轮**:可防止打滑并能沿着赛道壁前进。**直线引导仪**:即使在很滑的路面也能保证直线前进。**抑制器**:能够抑制发动机输出的浪费和过强的输出。**减震器**:能防止打滑和跳跃，使车体平稳的行驶。**垫圈**:在碰上墙壁及机体时，能防止减速。**铁链**:在泥地和冰雪地仍驶时可用来强化抓地力。

宝石怪兽

厂商:KID 类型:SLG 发售日:99 年 7 月 30 日 对应:GBC

从宝石中飞出来了！可爱怪兽们的大激战！！

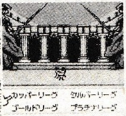
从宝石中召唤出怪兽，通过和敌人战斗而强化下去的 SLG，战斗是 1 对 1 的指令选择形式，由于时间槽储满即可行动。因而越是敏捷的怪兽下达指令就越频繁。被打倒的怪兽会变成各种各样的宝石，可用来换钱或在战斗中使出特殊攻击。



←打得对手 HP 为 0 时就胜利了，特殊攻击的使用是关键。

竞技场

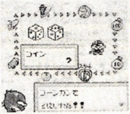
当怪兽变得一定强大时，就可以到这儿来参加淘汰赛，虽然是 5 局连续战，但闯过的话就能得到贵重的宝石作为奖品。



可→淘汰赛有 4 级难度可供选择，白金为最高级别。

橄榄镇

有宝物商店和迷你游戏的地方，商店中进行宝石收购以及回复道具销售，迷你游戏则能用来赢得各种东西。



←能获得停留地点上放置的宝物的骰子游戏。

蒲公英广场

装备上宝石，呼唤出怪兽进行战斗的地方。最初这样的地点只有蒲公英广场，但如果送道具给怪兽的话，有时它们会带你去新的地方。



↑不和呼唤出的怪兽进行战斗而赠送道具的话，就会有好事情……

找出最强的攻击方法！

入手的宝石可添加到自己的攻击方法设定中，攻击方法设定由 20 个宝石组成，在战斗时，它们随机组成 4 个可供选择的指令，但同种宝石不能放入 4 个以上，这一点要注意。

牧场物语 2

厂商:PACKIN SOFT　类型:SLG　发售日:99年8月6日　对应:GBC,对战线,袖珍打印机

充满生机的幸福生活!!

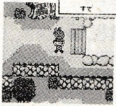
在培育农作物和动物的过程中享受牧场快乐生活的“牧场物语”的续篇，这一次你可饲养羊、种花、垂钓、采集昆虫……，内容比前作大为丰富了!



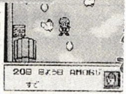
→根据主角的性别，能种植的作物也不同。



←在后山可以洗温泉浴和采集树木果实。



←自己钓上的鱼和种植的植物都会被记录其中。



→通过动物的通信交换，有时会出现珍稀品种。

别样人生别样梦 GB

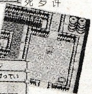
厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:99年8月5日　对应:GBC,对战线

在魔物之塔中一边收集蛋一边冒险!!

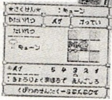
97年在PS上发售的迷宫搜索RPG“别样人生别样梦”在GB上的移植作品，魔物之塔是每次出入都会改变形态的复杂迷宫。以这座塔为背景，一边和魔物作战一边收集珍稀的蛋是游戏的目的所在，在蛋孵出后，可带着幼雏出去散步。



←在年幼时父亲就死去了的主人公满15岁了，于是第一次被允许去魔物之塔冒险。



→魔物之塔有各种机关设置其中。



←可以把环境设定得容易战斗。

对蛋进行孵化的话

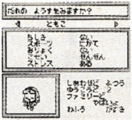
把在迷宫发现的蛋孵化的话，就会出现对人友好的魔物，在战斗中也可使用。

口袋家庭 GB2

厂商:HUDSON　类型:SLG　发售日:99年8月6日　对应:GBC,袖珍打印机,红外通信

现在生活得幸福吗?

变成4家租用的机器人房东，照料各家住户成员的SLG，和住户成员们进行交流，并为让他们过着舒适快乐生活而努力吧。



↑家庭成员们有着各自的个性和紧张度等数值，通过照料他们各项数值都会发生变化。

照料起居

拔除公园里的杂草，送住户们礼物，为住户作媒……。房东的工作真辛苦啊。

迷你游戏

和住户们一起玩的迷你游戏，根据游戏结果，可以提高知识和魅力等能力。

机器人的工作

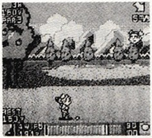
在后山搜集以获得道具和宠物，道具用于机器人的强化，而宠物则用作给房东的礼物。

马里奥高尔夫 GB

厂商:任天堂　类型:SPG　发售日:99年8月10日　对应:GBC,对战线,64GB记忆卡

老爸!!这可是高尔夫哟!!

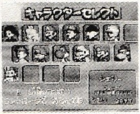
“马里奥高尔夫”在GB上也能玩到了。通过淘汰赛和自由模式获得经验值后，角色的级别就会提升，对于球的飞行距离和轨迹也能加以控制了。



↑一边确认风力和风向，再精确控制画面下方的力量槽进行击球。

你有“马里奥高尔夫64”吗?

“马里奥64”是已经在N64上发售的软件，使用另行发售的64GB接口，就能使用其角色和经验值等数据了。



←育成的角色可在「马里奥高尔夫64」中使用。

J联盟兴奋舞台GB

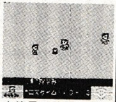
厂商:EPOCH　类型:SPG　发售日:99年8月13日　对应:GBC,对战线

J联盟游戏,请多多关照!

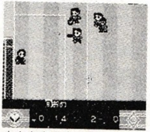
足球游戏的名作"兴奋舞台"在GB上登场!J联盟的16家俱乐部所属共256名球员都将以实际名字登场亮相。除了以夺取联赛冠军为目标的"联赛模式"外,还能使用对战线进行对战。

目标是联赛称霸

在上半或下半赛季中夺冠的话，就会进入最后总冠军的争夺，赢下这场比赛你就是J联盟总冠军了。



↑使用2种踢球方式去夺取胜利!!



↑有在奥运会预选赛外围赛中表现出色的小野伸二。

Get'虫俱乐部　大家的昆虫大图鉴

厂商:JALECO　类型:SLG　发售日:99年8月13日　对应:GBC,对战线,震动机能

全都是昆虫!!

在生活着各种昆虫的异世界"虫之岛"进行蛇虫采集的SLG,游戏的目的是使用捕虫网和破璃瓶等道具,在30天内采集200种昆虫带回自己的世界,由于是震动卡带,在捕虫时会像真的一样震动。



↑由于精灵的误解，主角被带到了这个有着丰富物种的异世界。

异世界的昆虫搜集乐趣



←捉到的昆虫可以在图鉴中鉴赏，也可以和朋友进行交换。

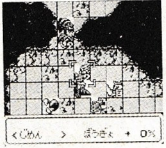
噗哟噗哟外传　噗约战争

厂商:COMPILE　类型:S·RPG　发售日:99年8月27日　对应:GBC,对战线

噗哟变成S·RPG了!

COMPILE的人气角色乘坐在被称为"铁酷塔"的机器人上进行战斗的S·RPG,游戏者作为故事的主角代齐和噗哟同伴们一起去和邪恶战斗,铁酷塔还可进行改造合体等强化。

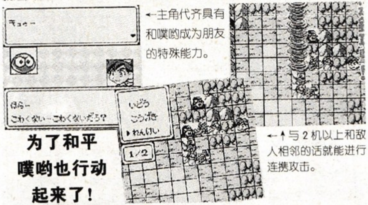




←逐一达到每一版面的胜利条件，使剧情推进。

和噗哟一起在战场上驾驶

战斗以回合制进行,本方铁酷塔行动终了后,就转换成敌方行动。为了使本方铁酷塔不被孤立或破坏，需要合理的战略。完成各版提示的条件后就过关了。



←主角代齐具有和噗哟成为朋友的特殊能力。

←↑与2机以上和敌人相邻的话就能进行连携攻击。

为了和平噗哟也行动起来了!

通过改造强化自身!

铁酷塔可以用战斗中获得的道具"ムータイト"变成的部件进行改造。而且铁酷塔的结合体还能产生出新的铁酷塔。制成的铁酷塔还可以使用对战线和朋友进行交换。

换装物语

厂商:PACKIN SOFT　类型:AVG　发售日:99.9.3　对应:GBC、GB 打印机

为美丽的魔女准备漂亮的时装吧!

衬衣、短裙、连衣裙等时装为主题的 AVG。游戏者作为来自魔法之国的魔女,通过在人间一年的生活,培养自己时装方面的感觉,制作各种服装,有打工等各种事件登场。

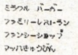


选择合适的时装吧!

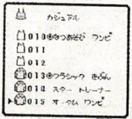
一定要让她更漂亮!

自由制作服装吧!

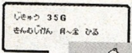
要制作服装要先积攒"装饰点"。当积攒到一定点数后,就能悟得服装的设计方案。新悟得的服装会被自动记录至玩家的手册中。



被记录在手册中。悟得的服装设计会



合意的服装就开工。翻阅设计手册,看到





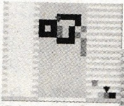
当点数累到一定程度后就会升级,悟得服装的设计。



培养对时尚的感觉,制作出个性化的时装。

绘图模式

在这一模式中可调出在游戏本篇中制作的时装,变换其花纹,制作出自己独有的时装。而且由于对应 GB 打印机,可将自己的设计打印出来慢慢欣赏。



调出后的设计细部的放大图,一点点的进行修改吧。

原创设计完成!还能用 GB 打印机进行打印。



垃圾往复

厂商:ATLUS　类型:RPG　发售日:99.9.10　对应:GBC、对战线

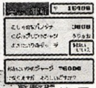
在两个世界中穿行,搜集道具!

为了夺回被强盗夺走的家具,而往反于绿之丘和 BRING 世界这两个世界搜集道具和怪兽的 RPG。根据龙子动画制作所设计的角色和主角所在的世界的变化,怪兽和道具都会发生变身,这一系统正是游戏的卖点所在。

绿之丘

在绿之丘有玩具店、百货店等各种商店。除了道具的买卖之外,还可进行道具的修理。在这里买到的道具会在 BRING 世界有怎样的变化呢?真是让人期待呀。

这里销售的时装竟然会在 BRING 世界变成防具。



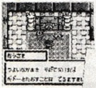


这儿就是绿之丘镇,里面有什么秘密呢?

物品购入　变换物品

BRING 世界

在 BRING 世界,主要进行和怪兽的战斗,反复战斗赚取钱和经验值吧。在 BRING 世界还会有邪恶帝国基度的手下不断向主角攻击,打倒这些强大的 BOSS,让世界重返和平吧。



在这个世界中主角享受着勇者的待遇。



交谈令怪兽成为同伴。



在迷宫内与 BOSS 战斗,和怪兽同伴齐心协力吧。

变成怪兽了!

在绿之丘和 BRING 世界,道具和怪兽的效果和形态是不同的,比如说 BRING 世界中名为"雪暴"的怪兽,在绿之丘就成为名为"冰冷盒子"的道具了,灵活利用这一系统吧。

道具会变身?!



怪兽能变成道具!

发生变化了!



可爱宠物店物语

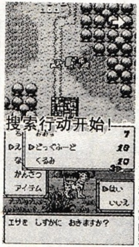
厂商:TAITO　类型:S·RPG　发售日:99.9.23　对应:GBC、对战线

动物们的事情请交给我!

代替生病的老奶奶，经营宠物商店的SLG。在代其职责期间，会满足来自客人们的请求和委托!与喂养的宠物们合作，去寻找能治好老奶奶病的药吧。



对店里的事有什么不解的话，猫"鱼干"会告诉你。

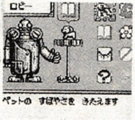


有的委托需要离开小镇去寻找动物。

宠物也有各种丰富的数据统计，很细致吧!



委托有主顾亲自上门和写在委托栏两种方式。



在屋后的农场养宠物。

育成

搜集



可以在状态画面中确认。

每周一次比赛日!

每周都会有一次较量速度，头脑等4项能力的宠物间的大赛，让手把手养大的宠物参加比赛，检验一下育成效果。胜利后就能获得钱和道具。



赛跑大会

照片大赛

FRONT ROW

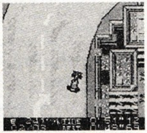
厂商:TAITO　类型:RAC　发售日:99.9.23　对应:GBC、对战线

瞄准世界冠军，男儿们的战斗开始了……

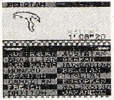
在时速300千米这样的速度中，展开炽热战斗的RAC。游戏作为F1赛车的车手，参加共16站世界大赛，目标是取得好成绩，成为世界冠军!



参赛车队共有8支，每个车队都有2名车手。



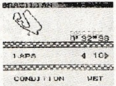
比赛是以自上而下视点进行的。



在练习赛模式中可以练习自己不擅长的赛道。

SETTING

考虑赛程的状况、从发动机、车体、轮胎等各种零件中进行各种类型的组合。



配合赛道形状、天气等情况来进行设定吧。



对发动机和车体进行设定，调整好行驶平衡性。

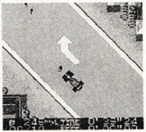


比赛会消耗轮胎。

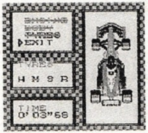
驶进加油站

RACE

设定终了后，就该正式参加比赛了。在预选赛中如果不能在规定时间内取得好成绩的话，是无法参加决赛的。



一边观察自己车体的状况，一边躲避其它赛车。



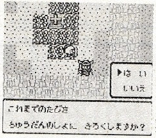
赛车发生故障画面左下就会出现标识。

GB 勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ

厂商:TAITO 类型:RPG 发售日:99.9.23 对应:GBC

带着新的存储系统，勇者复活了!!

在FC、SFC上拥有极高人气的RPG在GB上复活了!!由于采用了能随时储存的"中断之书"系统，这下在哪儿都能放心的游戏了。

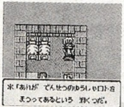


无论在城镇或洞窟，只要不是战斗中，随时可以SAVE。

怪兽也汇聚一堂

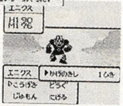
吸血蝠和、史莱姆都要登场!

~勇者斗恶龙Ⅰ~



为了移植GB，画面全部经过了重新绘制。

作为传说中的勇者洛特后裔的主角成为新的勇者，为了打倒邪恶的化身龙王而行动起来。从魔物们手中夺回阿莱福加尔德的和平吧!



战斗画面就是这种感觉，战斗方式一如以往。



让人怀念的地图画面是……

~勇者斗恶龙Ⅱ~

打倒龙王后，勇者在世界上建立了几个国家。一百年后，新的魔物哈员又开始蠢蠢欲动。有着洛特血统的3个人再次迎来战斗……



主角在寻找拥有洛特血统的后裔。



有趣抽奖系统仍然存在，多抽中贵重的道具吧!!快!快!

斩掉恶根



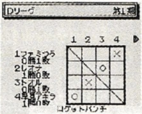
战斗更具深度

超级机器人大战 联线战士

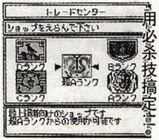
厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:99.10.1 对应:对战线

目标是成为最强的联线战士

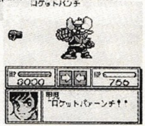
使用人气S·RPG"机器人大战"系列中的机器人进行战斗的游戏。将喜欢的机器人和驾驶员组合，编制玩家独有的队伍，参加公开赛和锦标赛并夺取优胜，使用对战线的话还可以进行对战。



公开赛第一名可进入下一级比赛。

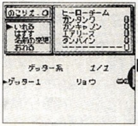


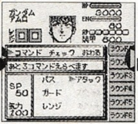
用必杀技搞定!!



将对手队的机器人全灭就算是胜利。

在连线战中胜出!!





战斗开始!!



攻防需要慎重考虑，推测对方的心理最重要!!

攻防会不断重复，直到某方行动点数用完。

和"SRW64"的联动

使用64GB接口的话，就能将GB版中育成的角色的数据用于同年10月29日发售的"超级机器人大战64"中。



格斗料理传说 餐馆菜谱

厂商:BANPRESTO　类型:RPG　发售日:99.10.8　对应:GBC、对战线

使用料理怪兽福东去战斗吧!!

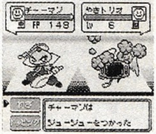
使用从料理中召唤出的怪兽福东和其它的料理专家进行战斗的 RPG 在 GB 登场了!在战斗中战胜对手就能获得小麦、鸡蛋等制作料理的材料。根据这些材料的组合就能制作出新的福东，料理场面由 3 种迷你游戏构成,成绩越好则产生的福东也更强。

白热化的福东战斗!!

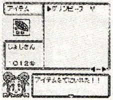
以指令方式进行的战斗是 5 对 5 的连续战，让正在战斗的福东停留在特有的料理上的话，就能进行体力回复和战斗力提升等战斗支援。



根据在地图画面上停下的地方会有各种事件发生。



战斗中的攻击技全部以动画形式表现。



打赢了就能得到材料。做下一个福东吧!!

福东诞生的过程

把几个持有的料理材料相组合，制成料理就会产生福东。料理场面根据难度不同会分为 3 种迷你游戏来进行，得分越高则产生的福东越强。而且在料理中添加原料的话就能产生更为进化的福东。如何产生出强大的福东是战斗中获胜的关键。



福东完成!!



根据得分多少福东的强大程度也不同。

故事情节

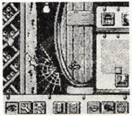
主角是能从做好的料理中召唤福东的"BISTROR"中的一个。在某一天他的父亲被邪恶的"BISTROR"董酷酷给抓走了。主角为了救出父亲开始在世界各地游历,在一个个的目的地，等待着他的是和持有各种菜谱的"BISTOROR"进行的战斗……

迪加布 Ⅰ & Ⅱ

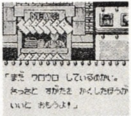
厂商:KEMCO　类型:AVG　发售日:99.10.15　对应:GBC

躲过未来将要降临的危险!

以 1941 年的芝加哥为背景的正统推理 AVG。可以同时玩到在 FC 上发售的"迪加布Ⅰ"的复刻版和"迪加布Ⅰ"的续篇"Ⅱ"这一新作。失去记忆的主角艾斯・哈丁能揭露黑社会的阴谋吗!?



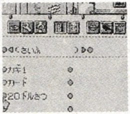
对可疑地点使用『调查』指令进行彻底调查是侦破的关键!



从相遇的人那儿听到的事一定要记好，大多数今后都会有用。

传授调查的方式

调查可疑的地方、与人对话都是通过选择"调查"、"使用"、"对话"等指令进行的，而门和钱包之类的东西就必须先使用一次"打开"指令,之后才能调查或取用。



如果在使用钱的场合，就需要选择给予的对象。

迪加布Ⅰ

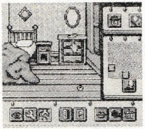
故事从主角苏醒过来开始。已经失去记忆的他在一座大厦中发现了死者的尸体，也因而被当成犯人受到警察的追捕，由此主角开始了搜寻真凶和自己记忆的冒险。



如果在使用钱的场合，就需要选择给予的对象。

迪加布Ⅱ

"Ⅰ"的案件之后 2 周，主角被黑社会的老板胁迫在一周之内找出在上次事件中去向不明的大笔资金。利用有限的线索，能够悄然将黑社会的阴谋揭露出来吗?



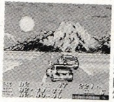
到处都有线索，桌子上、柜子里、落在地上的东西都要一一查看。

V－RALLY

厂商:SPIKE　类型:RAC　发售日:99.10.14　对应:GBC

为了最快的称号而驰骋于世界各国!!

在 PS 上大赛好评的“V—RALLY CHAMPIONSHIP EDITION”作为 GBC 专用游戏登场了。和 PS 版一样有“街机”和“冠军赛”两个模式。一边驾着车在各种各样的赛道上奔驰，一边转战各地吧。



从国家公园和阿尔卑斯等世界各地展开热火朝天的拉力大赛吧。

街机模式

将世界 10 个国家的 20 赛道一一踏遍的模式。分别按时通过各赛道中的 3 个计时点，再到达终点即可过版，在熟练掌握各赛道的特征后创出最佳成绩，力争全赛道争霸吧。



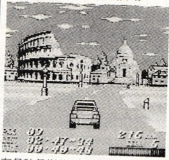
跑遍天下的道路！

越过恶劣路况和建筑工地等障碍。

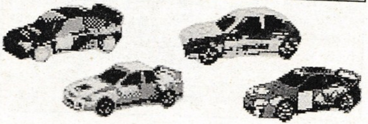
冠军赛模式

在结束 20 赛道后按总成绩排位的模式。每条赛道都有与名次相应的点数加算。和街机模式中靠时间定胜负不同，这一模式是纯粹以与对手争夺名次为目的的。

背景是克洛西姆竞技场!



在各种各样的竞赛中，超越对手的赛车就能获胜。



银色国家～故事国的项链～

厂商:EPOCH　类型:AVG　发售日:99.10.15　对应:GBC、对战线

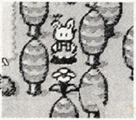
从玩具世界到妖精国……甜蜜的童话

女孩子们的人气动物玩具——“银色家庭”来到游戏世界了！把在森林中邂逅的妖精们遗失的项链还回去是这个 AVG 的目的所在。为了打开故事国的大门，需要 8 块“梦的碎片”和精心培育的花朵。

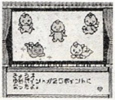


到手的梦点数越多，在能够移动的 7～17 时之间的时间就会流逝得更慢。





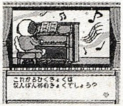
枯萎的花撒上“生气的粉”就能恢复健康，并从妖精那儿获得梦点数。



撒上“生气的粉”吧!!

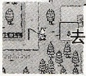
满足固定事件!!

事件中有扮滚落的苹果的迷你游戏，有时过版后还会得到道具!! 赶快收集吧!





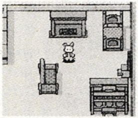
烤面包



去钓鱼

学校授业也全部采用迷你游戏形式，比如体育是跨栏比赛。

造房子吧!!



为了烤制美味面包，自测 30 秒时间的游戏。

种植花朵吧!!



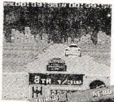
点数上升的话，妖精就会给你花种，培育花种就会出现『梦的碎片』。

口袋 GT

厂商:MZTO　类型:RAC　发售日:99.10.15　对应:GBC、对战线

扔掉书、开着车上街吧!!

充分利用 GBC 机能的 RAC，4 版面中各有 6 赛道，共计 24 赛道，不断获胜来获取新的升级零件和赛车吧! 设定的赛车共有 32 种，每种有 4 种颜色选择，使用升级零件来迈出你独有的赛车吧!

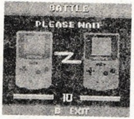


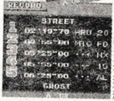
←出发时是第8名。



→升级零件共有18种，成为最快的人吧。

还有对战





←简单的去追求理想成绩的时间挑战模式。





→连续急转弯和细弯掌握好就能获胜。



←S 型弯道令人烦恼。但是一定要走好的道路。



→直线和高速弯道会让你兴奋不已吗!?



←在直角弯能漂亮的甩尾的话，胜利就在眼前了。

铳钢战记

厂商:KONAMI　类型:RPG　发售日:99.10.21.　对应:GBC,对战线

制作最强的战斗军团!

操纵被称为"BATTLER"的巨大武装战士和敌人进行战斗，在世界中冒险的 RPG，先把世界中的各种类型的 BATTLER 专用枪一一找出来吧，通过育成、合体、进化成为最强的 BETTLER 使吧! 还可以和朋友进行通信对战。



↑情报可以在城下町入手，还有道具等销售。



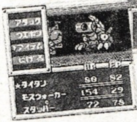
↑使用收集的 BATTLER 进行对战，最多能有 3 台参加战斗。



↑每个 BATTLER 都有自己的特殊攻击，威力极大。

↓进入战斗的话就选定理想的 BATTLER，发射"吸收弹"。

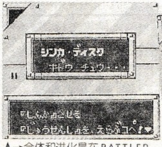






↑→把 BATTLER 的数据百分之百吸收的话就算获得了，会成为同伙。

把收集的 BATTLER 们合体的话就能产生出更强有力的 BATTLER! 还有单体就能进行进化的 BATTLER。





↑→合体和进化是在 BATTLER 仓库这一设施中进行的，合体后攻击力等会提升。

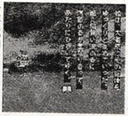
进化

夜光虫 GB

厂商:ATHENA　类型:AVG　发售日:99.10.22　对应:GBC

航海的方向是?

"夜光虫 GB"是以文字和音响为主的音响小说类型的 AVG，游戏者作为豪华客轮的船长，开始了漫长的海上旅途，根据选择，航海中的杀人事件等情节会不断变化，当然会有各异的结局存在。



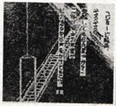
→游戏的世界基本上是靠文字和声音来表现，画面则是插画水准。

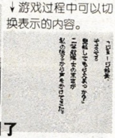


←你这样通过选择来影响故事的发展，慎重选择吧。

表示内容可以自由切换

游戏中，文字是重叠在画面上显示的，为了觉得看起来困难的人，"夜光虫 GB"可以按照玩家喜欢的方式来进行文字显示，随便说一句，也可以只显示画面。





↓游戏过程中可以切换表示的内容。

这样就容易看到了

让假名读法系统来帮忙！

"夜光虫 GB"不仅面向成人，同时也要让孩子们看懂，设计了假名读法标准这一系统，这一系统能够在游戏中始终显示汉字的假名读法，凭借这一系统，即使有稍难的汉字也能毫不在意的顺利练下去了。



←假名读法系统能像这样显示汉字的读法，方便极了。

QIX 冒险

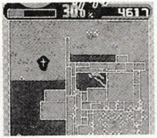
厂商:TAITO　类型:ACT　发售日:99.10.22　对应:GBC

围呀围，把一切都围起来！！

移动自机的箭头来包围区域，使自己的地盘速度增加的游戏"QIX"在加入 AVG 要素后复活了。把在区域中显示的宝物拿到手后又会出现新的目标，你能集齐全部宝物吗?

玩法

小菱形的即是自机的箭头，在不碰到敌人的情况下拉长直线，围住后这儿就成了自己的地盘。把 75% 以上的地域围入即可过关。



→这就是 QIX，一边躲开它一边扩展自己的地盘。

有故事情节

搜寻财宝的斯皮蒂，有一天他拾到了一个装纸条的瓶子，得知了国王有麻烦的消息，但他的脑海里浮现的是财宝。



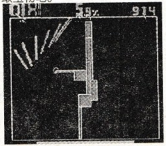
←在哪儿有宝物呢？咦，发现了瓶子。



→哈，国王……一种财宝到手的预感油然而生。

收集宝物和道具

各版中都有 QIX 以外的敌人和宝箱，打倒敌人后打开宝箱夺取宝物吧。



↑首先围住敌人然后再干掉。像这样把敌人一气消灭。

还可以玩原创版面！！

81 年在街机上面市的原创版收录的模式，想重温当年感觉的人尽可选择这一模式，顺带要说的是，游戏标题是用西文"QIX"表示的。

巫术·帝国

厂商:星鱼　类型:RPG　发售日:99.10.29　对应:GBC,对战线

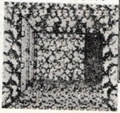
以利尔加明王国诞生之前遥远过去为背景的新物语

名作 RPG"巫术"系列的最新作作为 GBC 专用软件发售了。本作与系列中以前的作品不同，是以利尔加明王国诞生之前的过去世界为背景的。作为原创要素除了加入新职业外，通过观看图鉴还可以鉴赏遭遇过的怪兽和入手道具。



↑从帝国城市中的迷宫开始冒险。

→↓用十字健在迷宫中移动，在特定地点会出现怪兽或发生固定事件。





探索 3D 迷宫

新职业的添加

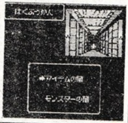
通过使用特定道具，可以转职为迄今为止系列中所没有的 5 种职业。画面显示的是其中之一的"くのいち"，具有虽然是女性也能使用忍术，每次一定能从战斗中逃走的能力。



←女性角色使用『弥勒的护腕』就能转职为『くのいち』。

把怪兽和宝物图鉴化

由于是在以过去的世界为背景发生的故事，因此尽是一些没见过的怪兽和道具。打倒了的怪兽和调查过的道具，会被登录在城市博物馆中的图鉴里。其后可以慢慢调阅。



→游戏增加了完成图鉴的乐趣。

使用对战线交换角色

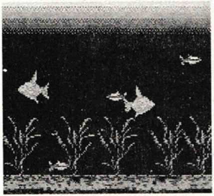
本作中使用对战线的话就能随时进行角色的交换，还可以在道具装备状态下将角色交给朋友。

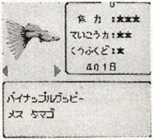
潜水人生

厂商:TAM　类型:SLG　发售日:99.10.22　对应:对战线,袖珍打印机

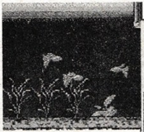
~欣赏热带鱼来放松自己~营造鱼儿们的乐园吧!!

以热带鱼为题材的月刊杂志《潜水杂志》协力制作的热带鱼育成SLG，游戏者一边对水汽和氧量进行调整，一边对颜色鲜艳的热带鱼进行照顾。具体方法是确认鱼的状态，投食，换水等，你能养好这些可爱的热带鱼吗!?挑战一下试试看!!





←↑能够逐一确认每一条热带鱼的状态。同时考虑到鱼的健康状态和鱼缸的状态对热带鱼进行精心喂养吧。



→使用 12 个鱼缸自由喂养鱼儿的模式，可以同时喂 190 条鱼。

在自由模式中情尽娱乐!!

在图鉴模式中确认



←从热带鱼的饲养方法到疾病的治疗等各种情报都可以在这里加以确认。

剧本模式

在这个模式中有"让热带鱼产卵"、"把不同种类的热带鱼喂养一个鱼缸中"等 3 个不同课题，参照建议好好养吧。

请关注这一点进行喂养!

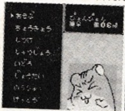
饵料:1 天 2 次是喂养的基本。
清洁:鱼缸特别脏时就要进行清洁。
换水:频繁进行的话鱼会生病!!
药物:鱼体质变弱时就需要投放。
状态:除了能调节水汽和含氧量外，还可以确认水和污垢的情况，鱼的状态以★的数量来显示，可予以确认。

豚鼠俱乐部

厂商:JORUDAN　类型:SLG　发售日:99.10.29.　对应:袖珍打印机

可爱的小豚鼠登场!

以人气漫画"豚鼠俱乐部"中的豚鼠们为主角的SLG。从漫画中登场的3只中选择1只,培养成可爱而且优秀的豚鼠。当然还可以根据年龄让豚鼠交配并繁殖后代。养得好的话,可以同时喂养10只以上的豚鼠。



↑饲养过程中可使用"玩"、"训练"、"礼仪"等设定详尽的指令。



↑确认饲养中的豚鼠的状态,包括饲料,健康状态等,还有别忘了做扫除。



↑豚鼠长大后,就能参加较量能力的2项大赛。

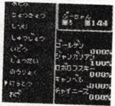
超人气品种登场!

较量豚鼠能力的2项大赛"主人杯"和"豚鼠杯"。在任意一项中获胜后都能得到奖金,可用来购买饲料和鼠笼,最初供选择的豚鼠品种只有贾恩加里安种的3只。有了钱之后就能买到各种品种的豚鼠了,还能进行能力和气质不同品种之间的交配。



↓像这样大大的打哈欠也是较量可爱程度的一种。

↑通过训练学会的可爱技之一"我蹭我蹭"。



↑繁殖出的豚鼠的血统表,根据血统不同能力也各异。

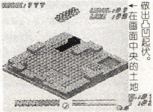


重力GB

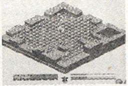
厂商:IMAGINEER　类型:PUZ　发售日:99.10.29　对应:GBC

为了不让水溢出来而努力吧!

在N64上受到好评的PUZ在GB发售,把从画面上方落下的各种方块一一加以配置,使土地隆起或陷没,把水蓄积起来,一边小心不让水从地面溢出,一面蓄水来争取高得分。



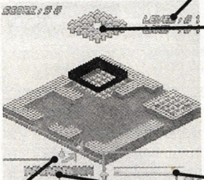
←在画面中央的土地做出凸凹起伏。



→注意别让蓄积的水溢走了。

这样那样的事都会发生

游戏中会有增加得分或干扰游戏等的各种事件发生,还有把地面上全部东西返回开始状态的"START BOMB"。



级别数

级别越高方块落下的速度越快,也就是水储蓄的数量,这一点数越高,得分越高。

方块

使地面隆起或下陷的"UP"和"DOWN",降水的"WATER",反过来使水蒸发的"FIRE"等,方块具有各自的特殊效果,还有在地面上挖坑的"BOMB"下一个将要落下的方块的种类显示,走一步看两步吧。

漏水

当从地面有水渗漏时,这儿就会显示出危险记号,并显示出水滴性光杯,这时需要赶快去堵漏。

地震计

放置在地面上的"UP"方块增加会使地震计同时累积,当地震计全满时就会发生地震,把土地夷为完全意义上的平地。

水槽

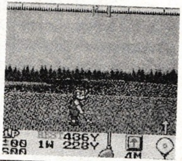
从地面溢出的水会蓄积在这儿,水槽积满的话,就会GAME OVER,千万注意。

高尔夫我喜欢!

厂商:KID　类型:SPG　发售日:99.10.29　对应:GBC,对战线,SGB

随时都可轻松玩高尔夫!

GB 上即使是新手也能玩个痛快的高尔夫游戏登场了，有和多位高尔夫球手对战的淘汰赛和享受对局乐趣的 VS CPU 模式。



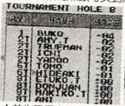
→考虑风向和球所处地面等因素再击球。

在 TOURNAMENT 模式中散集高尔夫球具

和多位高手进行共计 18 洞淘汰赛的模式，淘汰赛得到高名次或有精彩表演的话就能得到点数。用收集的点数可买到高性能的高尔夫球具。



↑不以低于标准杆的成绩击球进洞的话，是很难得到点数的。



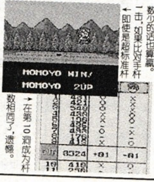
↑首先确保良好球路，稳扎稳打的迈向胜利。



↑从裹岭外直接击球入洞，3 点数到手了。

在 VS CPU 模式中和最强的角色一决胜负

和电脑角色进行 1 对 1 较量的模式，游戏形式是 18 洞的连续比赛，在比赛中获胜后，就可以使用这名角色了，使用厉害的角色当然会在游戏中更有优势。



←即使是超标准杆一击，如果比对手杆数少的话也算赢。

→在第 10 洞成为杆数相同了，遗憾。



→能增加的角色共计 6 人，你能把全部人凑齐吗?

金属战士 2·零件收藏

厂商:IMAGINEER　类型:RPG　发售日:99.10.29　对应:GBC、对战线

游戏的目的就是集齐零件!!

用金属和零件组合制作机器人，和对手们作战的 RPG。除了情节翻新外，还增加了新的金属和零件。战斗模式有两种，分为普通战斗和特殊战斗。而且使用对战线还可以进行对战和零件交换。



由于受某种陨石的影响，学校变成了巨大的塔。

学校变成了孤塔!? 奇怪事情频繁出现!



塔由 5 个房间构成，进入各个房间就会发生和对手进行战斗的固定情节。



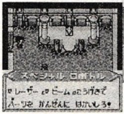
在两大机器人赛事中称霸!

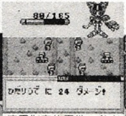
本作中有两个战斗模式，1 个是用组合好的金属战士作战的普通战斗，另一个是用对手提供的金属战士进行战斗的特殊战斗，在特殊战斗中会在战斗前给予提示，以此为参考去战斗吧!



在看起来什么都没有的房间里发现了隐藏零件!

房间内得知关于特殊战斗的信息。





使用指定的零件，参考指示来打倒对手!!

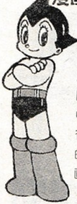
使用自己引以为骄傲的金属战士去战斗。



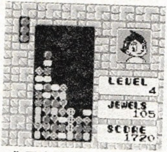
魔法宝石 GB～手冢治虫的角色们～

厂商:Media Factory　类型:PUZ　发售日:99.11.5　对应:GBC、对战线

漫画家的创造角色在魔法宝石大集合!



在智力游戏名作"魔法宝石"中加入手冢治虫先生的角色们的游戏。铁腕阿童木和森林大帝雷欧等角色都在魔法宝石中前来向游戏者挑战，还有把指定宝石全部消去的解谜模式。喜欢这些漫画的朋友不要错过哦!



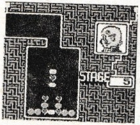
用『连锁』消去宝石争取高分!

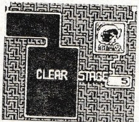
难易各异的种种谜题

魔法宝石的两种模式!

能够进行通常魔法宝石游戏的有两种模式，1个人玩的古典模式和能与朋友进行对战的 VS 模式。两种模式都可以在游戏开始前选择难度。在 VS 模式中，根据自己宝石消去的数量，能用"时间宝石"干扰对方。

玩家可以和 6 位著名漫画角色进行对战。



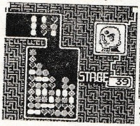


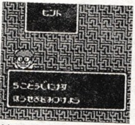
从 5 级难度中选择你喜欢的好好玩吧。

解谜模式

这款游戏中为大家准备了解谜模式。这是将予先设定好的宝石全部从画面上全部消去的模式，从 6 个级别中，选择你喜欢的进行挑战吧。

难度越来越高了!





按开始键查阅提示



把□脑袋变成○脑袋 理科战斗篇

厂商:IMAGINEER　类型:教育软件　发售日:99.11.5　对应:对战线

说不定可以成为理科的博士!?

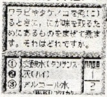
在问答般的感觉中进行娱乐，好好学习理科知识的游戏。共收录了以小学 4 年级以上年龄层为对象的 400 道以上的问题，除了不断重复的学习模式之外，还有解答问题收集卡片的模式等各种可用来学习的模式。



回答为 3 项选择，也有用图表示意的问题。



生活的智慧?



在学校拟定的问题对学习一定有用吧!?

还有从看起来不起眼的事情中进行理科考察的模式。

无人岛冒险

在无人岛中遍游，将散布的 29 个点中的问题在限制时间内解答出来的模式。随着解出各点的问题，能得到各种卡片。







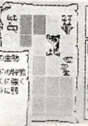
不获得卡片的话，就无法向下一个点进发。游戏中每个点都设定有 12 道问题。

阵地夺取游戏

使用收集到的卡片和对战线进行对战的模式。两人中先回答出问题的一方可以对卡片进行移动。将面上的方块占领 50%以上时就算胜利，通过的方格也会全变成本方阵地，卡片根据种类不同会有优劣关系。

收集卡片进行鉴赏





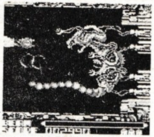


R－TYPE DX

厂商:EPOCH　类型:STG　发售日:99年11月12日　对应:GBC

名作射击游戏鲜艳复生!!

操作无敌兵器"FORCE"的名作STG"R－TYPE"和"R－TYPE Ⅱ"被做成合集在GB登场亮相，DX模式中，可以从"R－TYPE"保持强化状态一直玩到"R－TYPE Ⅱ"。



→机器与生物相融合的独特世界观是本游戏的魅力所在。

帮助游戏者的3种激光

取得激光水晶就能使用FORCE上装备的3种激光进行射击，区别使用是游戏的要点。



对空激光
从自机前方射出的强力激光，对BOSS作战时的有效武器。



反射激光
射到墙壁上会45度反射的激光，在狭窄空间中非常有效。



对地激光
在上下2方向射出后沿着地形飞行的激光，可将地面上的炮台一扫而光。

R－TYPE

为了迎击从异次元出现的未知生命体"バイド"，装备最强兵器的最新型战斗机"R—9"出击了，共计6版面的殊死战斗的开始。



↑怪异到极点的第2关BOSS，攻击!

R－TYPE 2

本来应该已全灭的"バイド"，又在别的次元中复活了。为了抵抗再次向人类扑来的"バイド"帝国，R—9再次出击。共计5关。



↑"バイド"帝国的攻击变得更为猛烈。

俄罗斯方块冒险　前进！米老鼠和同伴们

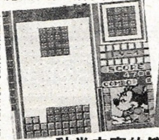
厂商:CAPCOM　类型:PUZ　发售日:99年11月12日　对应:对战线,GBC专用

和迪斯尼角色们用俄罗斯方块一决胜负!

迪斯尼的角色们在人气PUZ"俄罗斯方块"中进行较量的模式，各种类型的"俄罗斯方块"都能和米老鼠和唐老鸭一起玩了，在"俄罗斯方块"中累积胜利成为一日市长的"冒险模式"使用对战线进行对战的对战模式，各种模式在等着你。

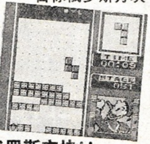
种类丰富的俄罗斯方块!!

魔法俄罗斯方块



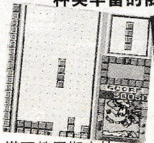
→消掉方块后，就会给对方送上奇形怪状的干扰方块。

目标俄罗斯方块



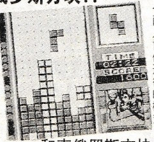
←使用画面上仅有的方块来将目标方块消去的模式。

塔环俄罗斯方块



→以画面的锁孔为目标，将最初就堆积的方块消去的模式。

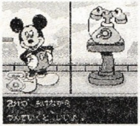
和声俄罗斯方块



←两人协作进行的模式，非常刺激的协作模式。

在冒险模式中力争成为一日市长

在地图上来回转悠，和各种角色进行"俄罗斯方块"的较量。收集胜利后得到的硬币并在硬币拉力中获胜的话就能成为一日市长。会有米老鼠、米妮、唐老鸭、古菲和彼得5人参加比赛。



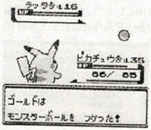
↑敲击公用电话或街灯就能听到与硬币相关的情报。

口袋妖怪　金/银

厂商:任天堂　类型:RPG　发售日:99年11月21日　对应:GBC,对战线

收集、交换、对战的日子又来到了!

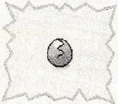
大人气RPG"口袋妖怪"的最新作终于发售了!登场口袋妖怪的数量、道具均大幅增加。"金"、"银"的区别在于口袋妖怪的出现率和种类。使用对战线还可以使前作中的妖怪加入。



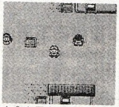
→投出怪物球捕捉怪物,是游戏的基本。

口袋妖怪的世界就是我们的世界

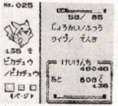
这一次所有的口袋妖怪都会有性别,与此对应的口袋妖怪的卵也会登场,而且由于内附时钟机能,游戏中还会有时间的概念。



↑这就是新焦点——口袋妖怪的卵,和口袋妖怪的性别相关的系统。



↑会有只有在白天或是晚上才会发生的事件。



↑在能力上♂和♀没有区别,男女平等。

多功能的口袋手表

本作中的新道具口袋手表,使用它可以做查看地图,听收音机,打电话等各种事情,是搜集情报必不可少的道具。



←用收音机搜集情报,居民家中的收音机也有同样功能。



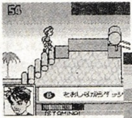
←能按属性和假名进行检查的图鉴,绝对方便。

肌肉排行 GB～挑战者就是你!～

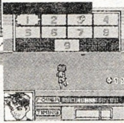
厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日:99年11月25日　对应:GBC,对战线

肌肉猛男登场!萝卜白菜各有所爱!

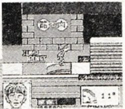
以向肉体极限挑战为主题的人气电视节目"肌肉排行"成为ACT在GB登场了。共有在时限内越过各种障碍物的"SASUKE"和在本垒上瞄准9个靶子投球的"STRACK OUT"等共5种娱乐项目。



↑慎重而迅速的超过障碍冲向终点。



↓击中所有的标牌!高度的调节是这儿的关键。



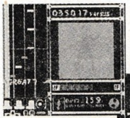
↑用效力和冲劲来完成立定跳箱吧!

狂热节拍 GB2

厂商:KONAMI　类型:ACT　发售日:99年11月25日　对应:对战线

手都玩得磨平了的厉害家伙们!!

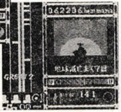
人气音乐ACT"狂热节拍"GB版的续作隆重登场!基本系统和以往的"狂热节拍"一致,看准上方落下的方块准确按键即可。本作中收录有动画片音乐和日本流行乐。



↑看准方块按键。简单但投入度高!

名曲大量收入!

↓哪首曲子都耳熟能详,玩哪首呢?



街机热作登场!

还可通信对战!

使用对战线可与朋友的GB联机,就能进行对战。对战时和通常规则不同,一部分方块是看不见的,气氛热烈的对战可想而知。比比技术吧!

用这个上！面包超人　奇妙的微笑影集

厂商：皮诺曹　类型：AVG　发售日：99年12月3日　对应：GBC，对战线

只有爱和勇气才是朋友！

操作人气动画的主人公面包超人收集照片的游戏，到处给朋友们照相并解救被影集吸走的蜜瓜面包等伙伴。使用对战线可进行照片的交换。



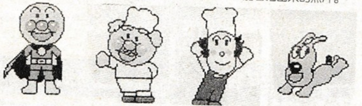
↑在地图上一边走一边找寻伙伴。



↑多搭几次话之后，说不定会有什么好处。

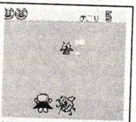


↑调阅"奇妙的影集"就能看拍出来的照片。

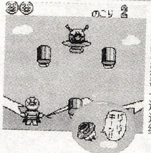


细菌超人也会出现

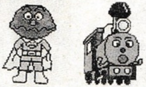
随着游戏进行，面包超人的竞争对手"细菌超人"也会登场并会在4个迷你游戏中前来挑战。玩家需要从使用各种手段的细菌超人手中保护珍贵的照片。如果在迷你游戏中输掉的话写真就会被偷走，因此一定要把对手干掉。



→用拳头好好照顾细菌超人吧。



←一边躲避病毒一边追细菌超人。



Tke Greatbattle POCKET

厂商：BANPRESTO　类型：RPG　发售日：99年12月3日　对应：GBC，对战线

超级英雄大集结！

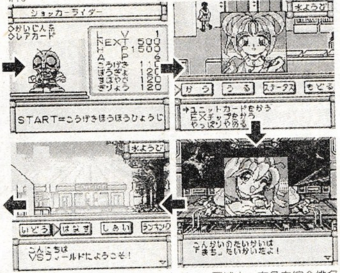
ULTRA超人和假面超人，GUNDAM等英雄登场的卡牌战斗游戏，卡牌在每次战斗胜利后都会变强，从各种大赛中胜出，成为第1名吧。收集的卡牌还可以用来和朋友对战。

游戏流程

目标是排名第1位

↓用主角的PC来获取新的卡牌。

↓对战中赢得的钱可用来买新卡牌和道具。

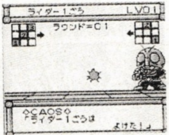


↑即使是小型比赛的胜利也很重要，作为练习的机会好好干吧。

↑VS区域中，有争夺综合排名的大规模比赛进行。

战术决定胜败

这款游戏每次使用3张卡牌进行战斗，因此卡牌的布置最为重要，根据特技不同，攻击范围也会不同，因此避免多张卡牌同时受损的布置是较为理想的，而如果防御，就能得到大量攻击点，因此进攻就是最好的防守在这里并不适用。



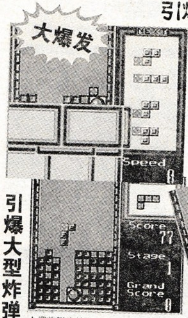
↑根据卡牌间的相性会有伤害程度的起伏，因此相关知识也很重要。

超级炸弹方块 DX

厂商:BPS　类型:PUZ　发售日:99 年 12 月 10 日　对应:GBC,对战线,SGB

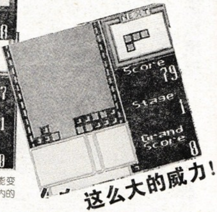
引爆炸弹消去方块!

耳熟能详的 PUZ“超级炸弹方块”终于在 GB 登场了!把从上方落下的方块尽快地横向消去,只不过如果这一排中没有炸弹方块的话是不会消去的,如果方块堆积到最上方的话就会 GAME OVER。



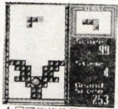
引爆大型炸弹!

↑把炸弹方块按大正方型排列就能变成大型炸弹,消去它会使很大范围内的方块一起消去。

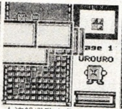


内容丰富的个人用模式

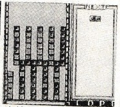
本作中新加入了解谜模式,除此之外,战斗,比赛,训练 3 个旧有模式依然安在,把 2 台 GB 用对战线联机还能进行双人对战,和持有前的人也能进行双人对战更让人觉得厂商的体贴。



↑尽可能的使用落下的方块来使全部方块消去。



↑边躲避敌人角色的干扰边把画面上的方块全部消去是这模式的目的。



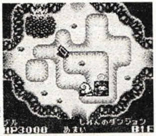
↑使用固定数量的方块把画面上的方块全部消去。

大决斗

厂商:BOTTOM UP　类型:RPG　发售日:99 年 12 月 10 日　对应:GBC 专用,对战线

放学后的决斗者们!

为了寻找传说中的卡片,而在“深深的迷宫”中探险的 RPG,在和途中遇到的对手们进行的卡片较量中获胜的话,就能从对方那儿获得卡片。而通过合成卡片进行强化,还能制出你的原创卡片。



→洞窟中到处是机关,即使发现了卡片也不能大意!

冒险

冒险的舞台是名为塔利安的小岛。这个岛除了洞窟之外,还有能买卖卡片的道具店和能合成卡片的村长的家,以及群雄汇聚的斗技场景。



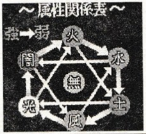
→岛的全图,在进入洞窟前,应该在家中和商店里把卡片先准备好。



←洞窟的入口,在各层的深处都有 BOSS 在等着你,向洞窟发起冲击。

属性是基本

战斗是由攻击卡片,以及对其进行支援的补助卡片、大地卡片等构成的 30 张卡片的一手牌为基础进行的,卡片具有各自属性,并且有如下图的强弱关系,把它印在脑海里,在实战中加以灵活利用吧。

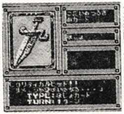


战斗

洞窟斗技场中,会有性情各异的对手前来挑战。在对战前判断对方的意图,慎重的进行战斗吧,赢了就能把对手的卡片夺过来。

交换

使用通信机能,能和同伴进行卡片交换和对战。快来试试吧!



←还能通过红外通信进行交换除了借助对战线外,

格斗 料理传说饭馆菜谱～决斗☆厨师篇～

厂商:BANPRESTO　类型:RPG　发售日:99年12月10日　对应:GBC,对战线

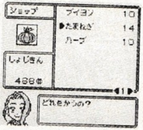
拿出厨师的干劲,向着冒险出发……

培育被称为"福东"的实体化的料理之魂,以打倒邪恶的厨师董酷酷为目的的RPG。一边与途中遇到的厨师们战斗,一边制作出强大的福东。而且使用从厨师们那儿夺来的和在商店中得到的原材料,还能制作出原创版的菜谱来。



→构成战斗的舞台的世界地图,能够安全到达董酷酷的老巢吗?

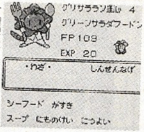
有很多方便的设施!



→地图上有广场和能买卖各种食品原料的商店。



←游戏中会有教给玩家必要菜谱的帮助性角色出现。



→「福东」具有卵系和面系等不同属性,属性之间具有相性。



←使用攻击系的食物原料和福东最初就具有的技巧去抢占战斗中的优势。

更多的去了解烹饪吧!

游戏推进到一定程度后就能去图书馆了。在这里可以使用名为"世界之味"和"美食馆"的2个设施,每一个都能让你深入了解关于料理和原料的历史和知识。随着游戏进行,新的料理和材料也会被记录在这里。



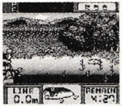
←图书馆中能得到有价值的情报。

超级黑巴斯～真实战斗～

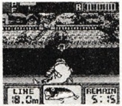
厂商:星鱼　类型:SPG　发售日:99年12月10日　对应:GBC专用,振动

钓不上来就会一下逃走!

能享受垂钓乐趣的钓鱼游戏在GB登场。力争成为头号职业巴斯鱼钓手的淘汰赛模式和能自由垂钓的快速钓鱼模式是游戏中设定的2种模式,钓到鱼就能获得点来购物,买更好的渔具来成为更高水准的钓手吧!



↑巴斯鱼一般喜欢复杂地形中缓慢的水流,找这样的地方下钩吧。



↑每种饵都有各不相同的最佳操作方法,好好晃动加以吸引……好,来了!



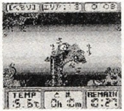
↑终于钓上来了,钓上来的鱼的数据随时都能查看。

参加大赛吧!

在大赛中取得好成绩的话就能得到鱼饵等奖品并获得排名点数,为了获胜,不断移动寻找最佳钓点很重要。



↑漂亮获胜!以更高水平的大赛为目标,争取更好的成绩吧。



↑在规定时间内不返回就会被取消比赛资格,请注意移动时间。

各种各样的鱼

登场的鱼共有如下图的3种,是否是大赛要求的种类这要看规则而定,由于垂钓过程中有各种不同动作,所以游戏内容是相当丰富的。



↑也就所谓黑巴斯,勇猛果敢精神发挥的最佳对象,相当美味。



↑带有蓝色斑点的鲫鱼,还行,味道不太好。



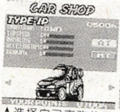
↑在各种钓鱼比赛中都有相当人气,是3种鱼中最美味的。

顶级赛车·口袋版 2

厂商:KEMCO 类型:RAC 发售日:99 年 12 月 17 日 对应:GBC,对战线,振动卡带

令人兴奋的振动卡带！

在城市和沙漠等各种赛道中奔驰，夺取冠军的 RAC，根据赛道情况改装赛车，充分享受赛车的乐趣，使用对战线还能进行对战游戏，和朋友们一较高低吧！



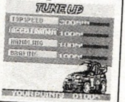
↑选择自己喜欢的赛车，GAME START！



↑沙漠和草原等各种赛道都会登场。

以最快为目标进行改造！！

对最高速，加速度和转弯等性能进行改造是这款游戏的最大乐趣，根据赛道情况精心改造吧！



加油伍佑卫门～妖怪同伴和锅奉行～

厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:99 年 12 月 11 日 对应:GBC,对战线

妖怪同伴游记！

老朋友伍佑卫门在 GB 上以 RPG 形式登场了。和同伴们一起从妖怪 3 人众那儿夺回谜之石版，抓住敌人的怪物就有可能使之成为同伴，而且还能对技巧进行合成。



←在茶馆中闲逛的伍佑卫门忽然有人来打招呼，原来是大江户城的殿下有事相求，事件发生。

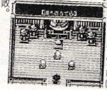
→这就是特殊攻击！是有各自的回数限制的。

和怪物们一起

可以带着的怪物是 1 人 1 只。充分使之成长成为最佳搭档吧！



←不把敌人弱化的话，有时也会封印失败。



←这就是寺庙，可以对战为同伴的怪物进行管理。

甜蛋天使

厂商:KOEI 类型:合集发售日:99 年 12 月 17 日对应:GBC,对战线,GB 打印机

搜集点心的温馨约会！

在女孩中颇受欢迎的恋爱 SLG"天使帝国"在加入桌面游戏要素后全新登场。以骰子游戏环游城市，得到菜谱和点心的话就可以向点心制作大赛发起挑战了，用亲手做的点心来征服英俊男孩们的心吧！



←除了和朋友进行菜谱和材料的交换外，还可收发信件。

做点心吧！

↓用在街上得到的菜谱和材料做点心。



↑首先和喜欢的男孩在街上逛。



→输入自己的出生年月日和喜欢的异性的出生年月日和血液，就能占卜相性。

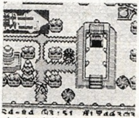
炸弹人 MAX 光之勇者/暗之战士

厂商:HUDSON 类型:ACT 发售日:99 年 12 月 17 日 对应:GBC 专用,红外通信

新一代炸弹人登场！

用十字型的爆风将敌人消灭，突破各色版面的始祖"炸弹人"，沿袭这一系统的游戏在 GB 上同时推出了 2 款！破坏特定方块，救出"加拉明"这一角色是游戏的新要素，另外还需加入育成要素。

2 个版本除了主角不同之外，过版的条件也是不一样的，而且救出的"加拉朋"的种类"光"和"暗"也是不同的。



↑"光"中的主角是炸弹人，而"暗"中的主角则是谜一样的角色玛库斯。



↑→救出的"加拉明"可以用道具进行育成，育成的角色可通过对战线和伙伴们进行对战！！



好莱坞弹珠台

厂商:星鱼　类型:ACT　发售日:99年12月23日　对应:GBC

在好莱坞电影中玩游戏!!

以好莱坞电影为题材的正统派弹珠台游戏。《乔治》、《罗宾汉》等名片为蓝本的版面会竞相登场。由于仅用十字键和A键进行操作,因此谁都能够轻松娱乐,反复练习锻炼技术,创出高纪录吧。

进入奖励关,争取最高分!



↑共有7种版面会一一出现。

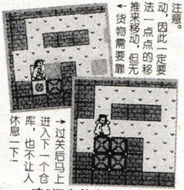
↑看准时机使劲摇,当然还要有高超的技术!!

~仓库番传说~光和暗之国度

厂商:J·WING　类型:PUZ　发售日:99年12月25日　对应:GBC,对战线,袖珍打印机,红外通信

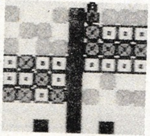
货物整理的秘诀尽在这里!

向仓库内的指令地点运送货物的PUZ。将所有货物移动后就能过版,不过货物并不是能够自由移动的,而是有几条规则。动脑筋把仓库弄整齐吧!



←货物需要靠推来移动,但无法一点点的移动,因此一定要注意。

→过关后马上进入下一个仓库,也不让人休息一下!



→还有这么大的仓库,先练好技术再挑战吧。

噢?还有故事模式?

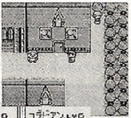
为救助公主而旅行的故事模式,移动的不是货物而是石像了。

机器龙　月亮版

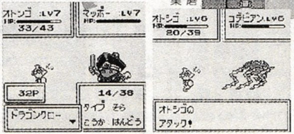
厂商:HUDSON　类型:RPG　发售日:99年12月24日　对应:GBC,对战线,GB KISS

培养出宇宙最强的机器龙!!

以培养最强的机器龙为目标的RPG"机器龙"系列又有新同伴"月亮版"加入。通过战斗来育成机器龙这一基本系统依旧不变,而画面和情节则焕然一新。



→前往各个市镇,磨炼自己的技术,搜集情报。



→根据「FIRE」和「SHIELD」等装备软件的不同,攻击方式也会各异。

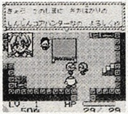
←机器龙共168种,在战斗中可将其捕获。

爆走战机金属步行者~钢铁的友情~

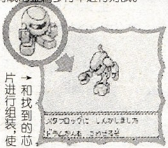
厂商:CAPCOM　类型:RPG　发售日:99年12月24日　对应:GBC,对战线

射击、命中、变得更强!

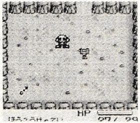
人气便携式游戏"爆走战记金属步行者"在GB上作为RPG推出了。和芯片搜索型机器人"金属步行者"一起在"诱岛"上进行冒险的故事,使用对战线可用育成的金属步行车进行对战。



←和在旅途上相遇的人对话听取信息,找出下落不明的文字。



→和找到的芯片进行组装,使之进化。



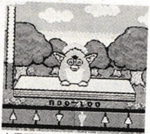
→看准对手的方向,攒足力量冲过去!

跳舞精灵

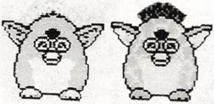
厂商:TOMY　类型:ACT　发售日:99年12月24日　对应:红外通信

让FURBY们尽情舞蹈吧!

著名形象"Furby"登场的节奏ACT，规则是合着音乐正确按下画面显示的按钮，随着音乐、Furby会表演可爱的舞蹈，还有作曲和迷你游戏模式可以玩。

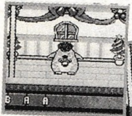


↑很受欢迎的装饰用宠物形象，Furby在游戏里会跳啊跳!



哎提·跺～么～卡～(意义不明)

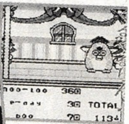
按照节奏准确按下画面上显示的按键，游戏有3级难度选择，通过第1级难度后，登场的Furby的种类会增加，而且在乐曲之间的间隙还会有迷你游戏出现，玩过之后就可以在以后随时游戏了。



↑选择登场Furby和难度之后游戏开始。

↓在正确的时机按下正确的按键!

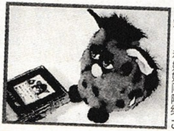




↑乐曲过后是成绩公布，成绩不好的话Furby就会显得直喘气。

附送真的Furby!

什么？这款软件可以和Furby的玩具联动游戏，在完成舞蹈后，将GB的红外光头接近Furby娃娃的额头按下按钮，Furby就会做出各种和平时不同的各种动作给你看!



↓将GB和娃娃间隔约15厘米放置，Furby迷不可错过的景象就会发生了!

玛莉的工房GB～萨尔堡的炼金术士
艾莉的工房GB～萨尔堡的炼金术士

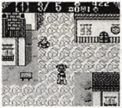
厂商:IMAGINEER　类型:S·RPG　发售日:2000年1月8日　对应:GBC,对战线

玛莉和艾莉的区别是?

在其它机种(PS)上博得好评的S·RPG"玛莉的工房"和"艾莉的工房"在GB上推出了!游戏的目的是在4年时间内把精灵培养成了不起的炼金术士。用采集炼金术用的材料，调合道具的方式来育成精灵吧。有各种事件和新角色包含其中。



↑这一次轮到玛莉和艾莉来培养精灵了。



↑在城市中移动的画面就是这种感觉，说不定能让人觉得新鲜。

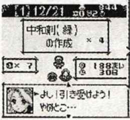


↑游戏中还会有新角色登场。

培养精灵!

完成道具制作和材料采取的委托就能得到报酬，用这些钱可以买参考书和调合用的器材，从而能制作更高级别的道具，精灵的级别也会提升。

↓从序盘的简单委托开始存钱吧。





↑材料采集如果不向精灵下指示的话是不会行动的。

有很多事件发生

满足一定条件就会有事件发生，并得到珍稀的插画，插画各有10种，你能全部看到吗?

"玛莉"和"艾莉"中的角色和发生的事件有若干不同之处，你会玩哪一款呢?



→材料采集完成后会对工作情况进行评定，怎样选择会影响精灵的性格。

新角色登场!!



口袋彩色台球

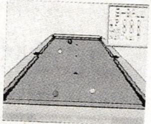
厂商:BOTTOM UP　类型:TAB　发售日:99 年 12 月 24 日　对应:GBC 专用,对战线

无论何时何地总是正统派台球!

能轻松娱乐的台球游戏新鲜出炉，可设定局数及球的滚动状况，并且有详尽的规则说明,因此请放心一玩吧。使用拉杆、缩杆等技巧来争取最后的胜利,使用对战线还可进行双人对战。



←胜利的瞬间会用动画来表现。



↑剩余的球不多的时候，视点会发生变化。

瞄准球袋



在 3 种规则中游戏

九球、八球、落袋这 3 种规则都可选择进行游戏。

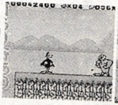
达菲鸭～滑倒的大富翁～

厂商:SUN SOFT　类型:ACT　发售日:2000 年 1 月 1 日　对应:GBC

钱、钱、钱钱钱!!

动画片中登场的达菲鸭为了找寻宝物而冒险的横卷轴形 ACT，收集硬币和食物,用炸弹将前来攻击的敌人打倒。全部共 6 版面,各关中都有巴克斯巴尼这样的同伴作为干扰角色出现。







在奖励游戏中赚更多的钱

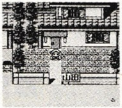
顺利通过各版面后,就能玩奖励游戏了,这是完成达菲鸭拼图的游戏。漂亮完成后,就能增加续关用的生命数。

搞笑者的游戏之路～找老头儿 3 号街～

厂商:KONAMI　类型:AVG　发售日:99 年 12 月 25 日　对应:GBC,对战线

搞笑者的搞笑游戏!

源自电视节目的搞笑要素满点的 AVG，一边和各种可笑角色进行迷你游戏,一边寻找下落不明的老头儿。



←为了找到下落不明的父亲，儿子踏上了寻父的旅途……

有大量迷你游戏

迷你游戏全部共 30 种，赢过一次之后以后就可以随时玩了。



→敲一下炸弹就传下去，倒数成 0 时的那个人就输了。

老头儿在哪儿!?



←在狗的小屋里和娃娃玩过家家的人。

怪兽农场 战斗卡牌 GB

厂商:TECMO　类型:TAB　发售日:99 年 12 月 14 日　对应:GBC,对战线

怪兽农场成了卡牌游戏!

人气系列作品“怪兽农场”被作成卡牌游戏推出了，收集迷宫中的卡牌，完成最强的一手牌吧！作为战斗核心的规则很简单，即使是新手也能轻松获胜，在这儿大致介绍一下规则。



↓放弃不需要的卡牌，使用卡牌需要一定的气魄。





↑根据在场的怪兽的对应特技进行卡牌攻击或者攻防交换。

↓把不够的卡牌从底牌中取出,如此重复。

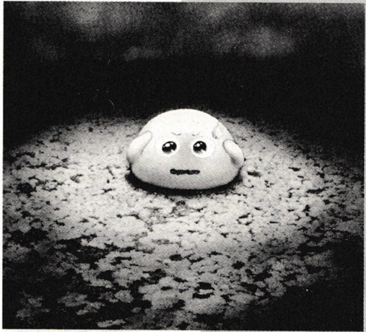


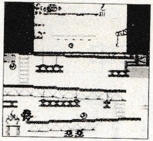
1989 年—1998 年中

GB 名作

100 回顾

名作、异作全部收录其中。游戏类型多种多样，从 ACT、RPG 到 STG、PUZ 应有尽有。评析内容分为“购买理由”、“怎样的游戏”、“特别收录”三部分，具有很强的权威性与收藏性。





GB博物馆

80年代风行一时的手掌机上的4部名作再复活。

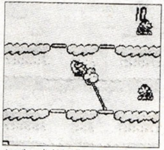
厂商:任天堂　发售日:97年2月1日

虽然是单纯的游戏,但有深度的内容使人欲罢不能!赶快投入其中吧!!

购买理由

在80年代风靡一时的手掌机——"GW"上的"火灾"、"大章鱼"、"石油危机"这3部作品再次复活在GB上。为了不让左右出来的人掉进洞里而操作出入口的机板的游戏,而"火灾"中是用担架将从失火的大楼中跳下来的人们运到救护车上的游戏。"大章鱼"是从弯曲的大章鱼的触手下钻进去捞宝藏的游戏。最后,"石油危机"是阻止从破裂的管道中流出的石油,把石油输到外面的油桶中的游戏,这3部都设有"过去模式",只要上下左右的操作就可以进行游戏。总之,规则简单,但行动和时间都受限制,一旦复杂起来,就十分难对付。

怎样的游戏

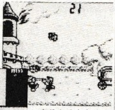


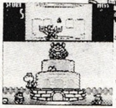
▲一些80年代的游戏收录其中。

"现在模式"和"过去模式"哪个更熟悉

游戏最明显的特征是有和GW上一样的"过去模式",还有经过改编的"现在模式"。虽说变成了"现在模式",但规则并没有什么变化。但人物变成了受欢迎的角色小恐龙YAOSHI。虽然规则相同,但也会感到是不同的游戏。但是作为不知道原作的玩家,也许还会以为是马里奥和YAOSHI系列的新游戏呢!

▶喜欢怀旧的玩家的必备软件,看到玛里奥是否就能回想起当初玩FC的时代呢?

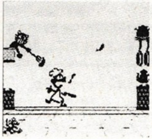




◀城堡上的角色是谁呢?好象是负面角色啊!那么就一定要打倒它!!



▲大章鱼是谁呢?它是帮助主角冒险的伙伴还是拦路的敌人呢!



GB博物馆2

G&W上的名作再现,极力推荐由两段画面表示的"大金刚"!

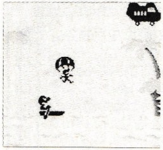
厂商:任天堂　发售日:97年9月27日

我们熟悉的大金刚、降落伞、还有厨师……喜欢怀旧作品玩家的必备软件

购买理由

80年代流行的可随身携带的游戏机"GW"。复活的第2弹是"BAMIN"、"降落伞"、"厨师"、"头盔"、"大金刚"这五部作品。"BAMIN"就是打怪兽,只要把从地下攻上来的怪兽打回去就可以了。"降落伞"是用小船接住从直升机上掉下来的人。"厨师"是把不知为何飞到空中的肉、鱼、香肠用锅接住,做成菜的游戏。"头盔"是一边躲避从空中掉下来的锤子,一边逃进小屋的游戏。"大金刚"是一边躲避木桶,一边前进到大金刚的旁边,破坏它所站的地面,救出被抓的碧琪公主。虽然都是很简单的游戏,但不小心的话也会立刻GAME OVER。

怎样的游戏

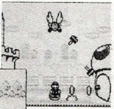


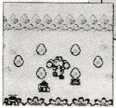
▲一些80年代的游戏收录其中。

这真是一个游戏吗?"现在模式"完全不同

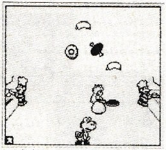
内含五部游戏的"GB博物馆2"中,每个游戏都准备了"现在模式"和"过去模式"。"现在模式"比"过去模式"的画面更加鲜艳。基本规则虽然没变,但角色设计和游戏内容都有了细微变化,玩起来感觉截然不同。也就是说,可以玩到10个游戏。

▶上面飞着的难道是乌龟吗?至于空中的锤子,到底是飞龟投下来的还是玛里奥发射的呢?





◀蛋中到底是什么生物呢?骨灰级玩家一定心里有数吧。



▲非常单纯的画面却能够带给玩家无限的欢乐。

合集

NAMCO 博物馆 VOL.1



"坦克大战"等 NAMCO 代表作的四合一！

厂商:NAMCO　发售日:96年7月21日

特别附录

追加 RANKING 模式
只要得奖就有好处

只要玩家在游戏中得分超过出上一次的成绩，屏幕上会自动显示出密码。回到开始画面选择 RANKING 模式输入密码，就可以欣赏到 BONUS 画面，而且每个游戏都设有金、银、铜奖。如果四款游戏都拿到奖，据说就会有奖励。到底是什么好处呢？



▲只有输入密码才可以看得到的画面，是对玩家取得好成绩的奖励!?

购买理由

与家人一同享受80年代的名作大合集

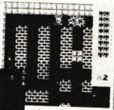
80年代的四大名作复活了，其中包括家喻户晓的"坦克大战"、"快乐猫"，还有射击游戏"GYARAGA"和"高尔夫游戏"。这四款不同类型的游戏是以合集形式展现在玩家面前的，游戏不存在任何复杂的操作，而且还搭载 HELP 机能，为初学者讲解操作方法，实在十分体贴。过去曾体验过它们乐趣的人自然不必说，就算你没听说过也不要紧，和家人一起享受快乐吧。

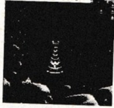
怎样的游戏

令人怀念的"GYARAGA"，只要将敌机全歼就可过关。

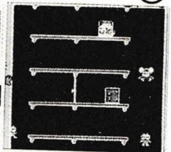
"坦克大战"是以司令部不被毁的前提下，击破敌坦克为胜利条件的，坦克火力最高可以 POWERUP 三次。令人怀念的 GYARAGA 也是将敌机全歼就可过关。"快乐猫"的主角是只老鼠，它的目的是把被老猫抢走的东西夺回来，要多多利用门的反弹。

▶"坦克大战"一共有二十辆敌坦克。玩家需要把它们各自的特点以及金属壁、冰原等地形因素也考虑进去。





◀在 GYARAGA 中，战斗机被 BOSS GYARAGA 用怪光线捉住时，实际上是 POWER UP 的好机会……



▲"快乐猫"中如果被小猫抓住或是把皮筋踩断就算出局。

合集

NAMCO 博物馆 VOL.2



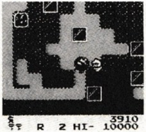
"小蜜蜂"、"德鲁加之塔"等 NAMCO 的4个经典游戏可以一次集齐!!

厂商:NAMCO　发售日:96年11月29日

特别附录

"新小叮当"为桌面游戏增加了乐趣

这里收录的还不光是经典游戏，还新增加了带有桌面游戏特征的"新小叮当"。只要集齐三个钥匙就可进入下一关。每10关左右就有 BOSS 出现。还有一些即使掉下来也不会坏的石块和一旦被卷入就出问题的炸弹，这都是原作中没有的新要素。



▲打倒所有敌人并不是游戏的目的，因为敌人会一个接一个的出现。

购买理由

操作简单的游戏也可以十分投入

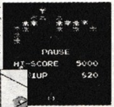
控制自己的战机左右移动，并迎击异形的"小蜜蜂"中，要注意落下来的敌人。"小叮当"中，玩家的目的是把敌人吹炸或是用岩石砸死。越深的地层，杀敌后分也越高。"德鲁加之塔"描述的是主人公吉尔救助囚禁在塔最顶的公主加依的故事。途中主角要不断地寻找宝物和通向上层的钥匙从而推进游戏。设有公式战以及全明星赛的"家庭棒球4"可以进行连线对战。

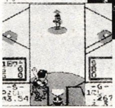
怎样的游戏

NAMCO 合集第2弹也充满魅力

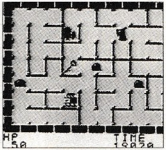
集合了过去的 NAMCO 大作的复刻版第2款。79年的"小蜜蜂"可以说是射击游戏的鼻祖，除此以外，82年的桌面动作游戏"小叮当"；84年的以谜之塔为目标的动作游戏"德鲁加之塔"；棒球游戏的精品"家庭棒球4"，都是不可多得的名作。这一系列选择的全是非常有趣的游戏，适合初玩者体验游戏的魅力。

▶在"小蜜蜂"中，只要在游戏中按住 START 键就会显示现在的得分，超过5000分会奖命。





◀"家庭棒球"中如果队员把球棒挥得呼呼作响那就是状态极佳的标志，玩家大可期待他超水平的发挥。



▲"德鲁加之塔"每层都有隐藏宝物。其中包括增加 HP、破坏墙壁、解开咒语等重要道具。



合集

NAMCO 博物馆 VOL.3

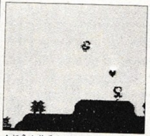
集合了网球、麻将等招牌游戏！物超所值，是可以长时间游戏的一份软件。

厂商：NAMCO　　发售日：97年7月25日

特别附录

收录了很多红白机时代的名作

虽是正统派制作，但从动作到方块各种类型均有收录，在游戏平衡性上受到很高评价。GB版中再制作的只有"麻将小子"，剩下的都是红白机时代热卖的名作。另外针对初玩者，还设有帮助机能，简单明了的解释游戏规则。



▲好象人物是小了一点儿，不过这才考验玩家的技术呢。

购买理由

从动作到麻将有丰富多彩的类型，令人高兴

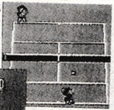
动作游戏"スカイキッド"、方块类游戏要素明显的"巴比伦之塔"、可以进行对战的"家庭网球"，还有"麻将小子"。这是集合了4种轻松愉快的游戏类型，非常耐玩的软件。它的魅力在于可以随时开始、随时结束，而且好成绩还可以留在分数榜上，并得到特别的奖励画面，一定要挑战哟！

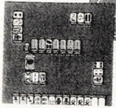
怎样的游戏

全家同乐的招牌游戏

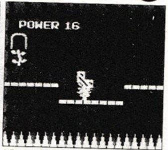
首先，在"スカイキット"中要根据被援与的不同的任务驾驶自己的战机击碎敌人，而要习惯特技飞行的技巧就很困难了。接下来在"巴比伦之塔"中，是要将L形的方块进行组合过关的神奇游戏。"家庭网球"中会经常交换场地，不注意的话会找不到自己控制的角色。另外在"麻将小子"中的牌面的细腻程度令人吃惊。

▶"家庭网球"在游戏一开始必须决定是一对一的单循环还是"过关斩将"的世界选手模式。

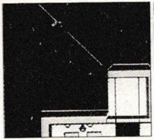




◀虽然是没有办法的事，不过游戏画面确实不大好看，只有在光线充足的地方游戏了。



▲"巴比伦之塔"的攻略重点在于"L"形石头的方向。



合集

TAITO 合集

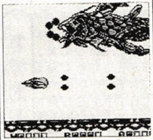
以TAITO过去的4部名作为招牌，是一款超越时代，让玩家爱不释手的游戏。

厂商：TAITO　　发售日：97年2月28日

特别附录

移植到名机种上的决定版追击游戏

"塞盖亚"的前身是历史悠久的"DALAGAITU"。最早是街机上横版射击的大作，然后移植到任天堂和超任上，之后又分别移植到PS和SS上。完成度极高的系统充满魅力，使人爱不释手。



▲击落敌机会有POWERUP宝物出现，千万别错过。

购买理由

连TAITO的招牌角色泡泡龙都登场了

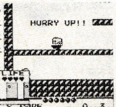
集合了TAITO的4部代表作，如题目一样是一款内容丰富的综合游戏集。"泡泡龙"是以举止可爱的吹泡泡的怪兽为主角的动作游戏。另外"电梯大战"是操纵间谍偷取机密文件的惊险类游戏。"TAITO追逐H.Q"是开车追击犯人的赛车类游戏。而"塞盖亚"则是在各机种上都移植了的名作DALAGAITU的GB版。确实是类型和游戏性上都丰富多彩的一款游戏。

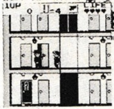
怎样的游戏

虽然简单但容易上瘾的游戏系统

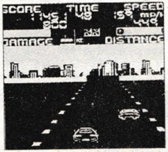
"泡泡龙"中是把敌人封进泡里，再打破泡泡打倒敌人的游戏。还有泡泡变成葡萄和草莓的时候，吃了会加很多分。"电梯大战"是从大楼中门上带有"！"标志的房间偷取所有机密文件的游戏。巧妙的利用电梯上下是关键。在"TAITO追逐H.Q"中要在时间限制内逮捕犯人，见到逃走的车时就要用自己的车身挡住它。"塞盖亚"中灵活运用射击和保险是重点。

▶为了治好弟弟的病，寻找神秘的"月之水"是"泡泡龙"的目的。要是玩家过于磨蹭，屏幕上会显示"快点"的提示。

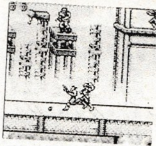




◀主人公间谍邦德一共有4种武器，一次只能装备1种，因应状况选择使用吧。



▲"TAITO追逐H.Q"是考验玩家驾车技术的游戏，要时刻注意车距。



合集

KONAMI GB 经典 VOL.1

过多少年都不会褪色的游戏性!!!

厂商:KONAMI　　发售日:97年9月25日

特别附录
"心跳"的女王诗织友情客串

在游戏设定画面中,只要选择"游戏解说"就会进入解说讲座模式,从基本操作说明,宝物介绍到攻略心得,对四个游戏一一进行讲解。实用性奇高,再加上解说小姐竟然是在"心跳回忆"系列中大红大紫的超人气美少女——藤崎诗织,千万不要错过哟。



▲按A键向后翻页,B键向前翻页,如果你是第一次一定要去捧捧场。

购买理由

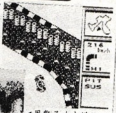
忠实移植"沙罗曼蛇"等名作

作为GAMEBOY初期主要支柱的四大名作,其中有在各机种上均有移植的精典射击游戏"沙罗曼蛇",手持鞭子杀妖斩魔的动作游戏"恶魔城",以及全程共16战以取得世界冠军为目标的"KONAMI赛车",最后还有中国元老级玩家无人不知无人不晓的火爆横版动作游戏"魂斗罗"。总之,KONAMI以自己的实力忠实地再现了原作的风采。

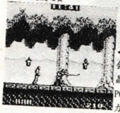
怎样的游戏

再次体验激烈的战斗吧!

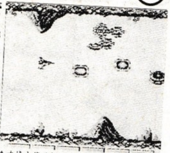
"沙罗曼蛇"共有五关,玩家可以选择从任何一关开始游戏。游戏还设有连射功能,只要把AUTO SHOT调成ON,就万事大吉。"恶魔城传说"一共四关,每关都有身怀绝技的老板把守,只要胜出就可以进到更深一层。自己组队自己捡修的"KONAMI赛车",一旦在比赛中冲出赛道或是撞上障碍物,就会损失惨重,一定要小心。"魂斗罗"我想不说大家也知道……



▶在"KONAMI赛车"中赛车的受损状况会显示在画面上,如果不尽快进维修站修理的话,不仅影响速度还会……



◀用鞭子攻击蜡烛后会变成心、十字架和水晶等宝物,帮助玩家POWERUP和回复体力。



▲吃掉击落敌机后出现的胶囊能加强火力,另外对于突破5万分的玩家会奖命一条。



合集

KONAMI GB 经典 VOL.2

在GB上首次移植的"GATONG GATO"等4部作品,是一次收集名作的超值机会。

厂商:KONAMI　　发售日:97年12月11日

特别附录
"心跳"中的角色做为游戏向导登场

在"游戏向导"中,有解说游戏方法的"说明",有传授攻略法和窍门的"建议",还有对玩者进行评价的"排名"这三个项目。而担任向导的就是"心跳剧场VOL.2虹色青春"的女主角虹野沙希,特别要注意"排名"一项中,她的表情以及语言会随评价不同而发生变化。



▲继VOL.1中的诗织之后,又有"心跳回忆"的人气角色登场。

购买理由

KONAMI的经典4部合成一集登场

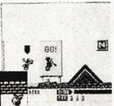
射击游戏"兵蜂"、动作游戏"加油吧伍佑卫门"、赛车游戏"摩托车",桌面游戏"GATONG GATO",昔日值得怀念的游戏4部合在一起了。在各自游戏类型中都是风靡一时的佳作。虽然系统都很简单,但却不会令人厌倦。特别是"GATONG GATO"也很意外地在GB上首次移植。是fans们必买的。

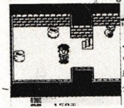
怎样的游戏

在"加油吧伍佑卫门"中还有迷你游戏

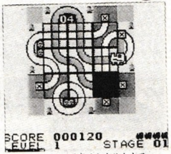
"兵蜂"是纵版动作游戏,取得隐藏在云中的铃当来增强火力,打倒敌人BOSS过关。在"加油吧 伍佑卫门"中打倒敌人可以得到金币和增加力量的道具,还可以进行有趣的迷你游戏。"摩托车"是在布满沙地和火圈的跑道上飞奔的速度之争。怎么样,已经动心了吧!

▶摩托车"共有8种赛道,而且有3种等级设定。

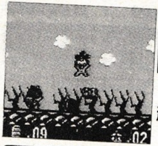




◀"加油吧 伍佑卫门"中有很多隐藏的通往地下的台阶,里面尽是金币和宝物。



▲磨磨蹭蹭的话,碍事的电车就会出现。



桃太郎合集

"电铁Ⅱ"和"电剧"的双重乐趣，绝对超值。对战也很火爆哟。

厂商:HUDSON　发售日:96年8月19日

特别附录
可爱的包装罐也和游戏一样是GB专用

从"桃太郎传说"系列中选出两部人气度极高的游戏，装进可爱的包装罐里就成了这个"桃太郎合集"，之后又发卖了继作"桃太郎合集2"，游戏中加入了许多新的乐趣，比如只有在GB中才能看到的原创卡片和台历等等。



▲和"桃玉郎电铁Ⅱ"有些不同的为GB专门设计的台历。

购买理由

桃太郎变身……

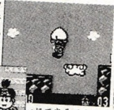
"桃太郎电剧"除了角色动作、宝物、陷井等设计的多姿多彩，人物表情也很丰富可爱。桃太郎自己在游戏中变身成小狗、小猴、小鸡等小动物，在屏幕上蹦来蹦去，爬上爬去，飞来飞去，看着他这样活跃，就连玩的人也起劲。而在"桃太郎电铁Ⅱ"里，那种无法预测未来的不安感同样很刺激，只是不加思索的买下物件当然不会胜利，而经过深思熟虑才买下的物件如果骰子运气不好一样是要败下阵里。

怎样的游戏

桃太郎系列作品二合一

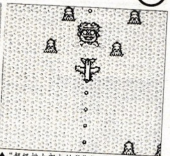
这部"桃太郎合集"收录了"桃太郎电铁Ⅱ"和"桃太郎电剧"两大名作。"桃太郎电剧"是款愉快的动作游戏，有许多奇特的宝物在游戏里出现，只要好好利用，打穿6关不成问题。而"超级桃太郎电铁Ⅱ"有两个目的，一个是尽快到达目的地，另一个则是疯狂购买土地、店铺和公司。

▶在"桃太郎电剧"中高高飞起的桃太郎将展开大冒险。桃子是他的武器！好好用这些水果吧！

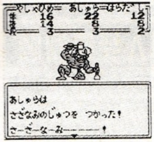




◀好不容易下决心买下的物件遇上台风和火山喷发，也会遭受巨大损失。



▲"超级桃太郎电铁Ⅱ"(GB版)，在桃系列中是人气NO.1的超杰作。



桃太郎合集2

桃太郎系列作品合二为一，可爱的罐头包装用途广泛！

厂商:HUDSON　发售日:96年12月6日

特别附录
种类丰富的"桃太郎"系列

作为HUDSON招牌的人气系列"桃太郎"，以RPG和ACT为主，再加上升官图和冒险游戏类型多种多样，无论哪一部都非常畅销。看上去象糖果或是巧克力的罐头包装也很可爱，就算真的把它当作糖罐也是个不错的选择，要么用来收集别针什么的小东西。



▲要想更换游戏需要关机重新回到开始画面。

购买理由

内容POWER UP后的"桃太郎电剧2"

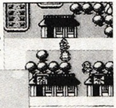
以"桃"系列历代作品中出现的人气配角们为中心，由"贫之神传说"、"夜叉姬传说"和"浦岛传说"传说三部曲构成的RPG"桃太郎传说外传"，再加上以惩罚地狱王为游戏目的的带有喜剧色彩的ACT游戏"桃太郎电剧2"，内容非常充实。在"外传"中玩家可以欣赏传说三部曲不同的故事情节，因此使之成为谈话的焦点，而"电剧2"无论是在版面，还是陷井上都大幅增加，使内容更加丰富。

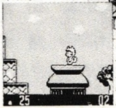
怎样的游戏

三部曲的选择以及练习关十分体贴玩家

在"桃太郎传说外传"中，无论玩家从三部曲中的哪一部开始游戏都没有关系，而且不用打穿一部再进入第二部，三部曲可以同时进行。只要你没有记忆储存。如果不在神社把"天之声"记录下来，那好不容易打到的进度就会消失。"桃太郎电剧"搭载了练习用的儿童模式。对动作游戏没信心的玩家可以用它来找找感觉，攻击是靠把小桃、大桃、特大桃丢出去进行的，另外游戏中设有许多迷你游戏，可以靠它赚点钱。

▶"桃太郎传说"中的村子是冒险重要的中继站。村子里有旅馆武器屋、茶馆、医院等各种设施。

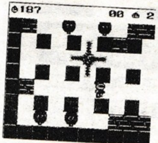




◀在"桃太郎电剧"中每次取得黍子串，画面上的标记就会按狗、猴、鸡的顺序变化，选择你喜欢的变身吧。



▲喜欢"桃太郎"系列的GB玩家一定不要错过。



合集

炸弹人经典回顾

GB 炸弹人三合一！拦我者死，我炸，我炸，我炸……

厂商：HUDSON　发售日：96 年 7 月 21 日

特别附录
了解 GB 版炸弹人的历史

从 1990 年发卖的 GB 版炸弹人第一代"炸弹小子"开始，四年后又发卖了"炸弹人 GB"，再加上 95 年发卖的"炸弹人 GB2"，这五年内一共在 GB 上发卖了三个不同版本的"炸弹人"，都收录在这个"炸弹人精典回顾"里。换句话说，这个精典回顾代表着 GB 炸弹人的历史。



▲在开始画面登场的吉祥物哈尼，在超任版和土星版中是敌人角色。

购买理由

操作简单，轻松上手

此游戏最大的卖点，我想还是在于它没有较复杂的操作，而使玩家能轻松上手，再有就是那种炸人时爽呆了的感觉。虽然说这是 GB 版，但也不会例外，足以让人热血沸腾。另外，GAME OVER 有密码显示，玩家可以接关重新开始。以密码形式，存取进度，会存在若干不安因素。不过一次可以体验到三种不同"炸弹人"的乐趣，我想玩家会作出正确的选择。

怎样的游戏

GB 炸弹人三合一

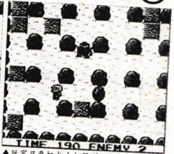
堪称 HUDSON 代名词的动作游戏"炸弹人"系列，在 GB 上的三个版本"炸弹小子"、"炸单人 GB"、"炸弹人 GB2"合三为一，就成了这个"炸弹人精典回顾"。每个版本都提供了对战模式，允许同时最多四人进行对战，而且每个版本的宝物种类及各舞台机关陷井的设定都有细微的差别，使玩家可以体验到不同类型的"炸弹人"的乐趣。



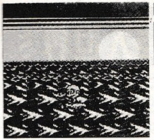
▶在三部作品中，大放异彩的大概要数"炸弹人 GB"，不过其难度也许是三作中最高的，要有心理准备哦！



◀在"炸弹人 GB"和"炸弹人 GB2"中玩家还可以和巨大的 BOSS 来场爆裂大战。基本要上诱敌深入。



▲玩家只要把火力加强到可以贯穿整个画面，那就没什么可怕的了。



合集

原人合集

在 GB 上发卖的"原人"系列尽收于此，绝绝对对的超值！

厂商：HUDSON　发售日：96 年 11 月 22 日

特别附录
为玩家设计了 6 个迷你游戏

在"GB 原人游戏"中，一共收录了 6 个迷你游戏，至于具体情况还是留给玩家自己去发掘吧！

现在可以告诉玩家的只有利用金币购买游戏券才能进入其中。因此，在游戏中一定要多多地收集金币，这样就可以买到更高级的游戏券了。



▲首先要把游戏券买到手，不同级别的游戏券有不同的价格。

购买理由

收集宝物变身成原人吧

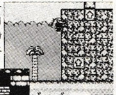
人物滑稽的动作，就算光看不玩，也能得到极大的快乐。游戏最大的特色在于"头"，也就是用头部撞击攻击敌人，动作虽然可笑效果却很惊人。

另外，使用宝物后主角还可以变身成原人。吃了小块肉，可以变成 GB 石头人，吃了大块肉可以变成 GB 怪叫人，变身后的主角攻击力爆增，积极利用吧！顺便说一句，吃了海龟后变成的"龟原人"天下无敌。

怎样的游戏

原人奇怪的长相也是笑料之一

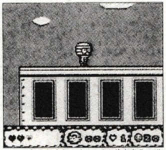
本合集是由"GB 原人"、"GB 原人 2"和"GB 原人世界"三部游戏组成的。在开始画面中可以任选其一进行游戏，"GB 原人"和"GB 原人 2"是动作类游戏，游戏规则和操作方法基本一样。不过，使用宝物变身的种类不同，所以还希望你能慢慢品味其中的乐趣。尤其是原人在跳跃、攀岩或是倒挂在房顶上时面部表情不一，十分可笑，要注意观察哟。



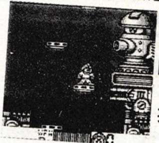
▶按住上下方向键并连击 A 键，原人就能用牙齿爬上笔直的墙壁。同样方法也可以上树。



◀在"原人 2"中，只要吃了"肉"，玩家就可以从 GB 盗人、GB 达人和 GB 食人三种角色中任选一种。



▲如果在奖分关失败的话，原人将变成"GB 伤残人"，而被攻击受的损伤也是以前的 2 倍。



合集

洛克人世界 5

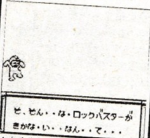
让我们用强力的洛克大炮打垮入侵的外星机器人吧！

厂商:CAPCOM　发售日:94 年 7 月 22 日

特别附录

CAPCOM 人气作品系列

"洛克人"自 87 年在红白机上发卖第一代起，先后在红白机（"洛克人 1～6"）和手掌机 GB（"洛克人世界 1～5"）上各发卖五部作品。进入超任时代，又有"洛克人"和"洛克人 X 1～3"等作品出现，再加上外传"洛克人"（SF），真可称得上是一个大家族。



▲在前作中无敌的超级洛克枪也没用了，洛克人能保住性命真是奇迹。

购买理由

看起来容易玩起来难，适合动作高手

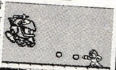
其实操作很简单，要么跳，要么用洛克炮射击，可是实际玩起来却很难。几乎所有敌人都不能一击必杀，这就要求玩家要一边躲避敌人的攻击，一边不断还击。况且洛克人脚下还是些浮石、电梯之类不稳定物体，因此不太适合初学者游戏，不过对那些充满信心的动作高手来说，也许只是小意思。另外，用来接关的密码很长，可千万别记错了，不然可要前功尽弃，从头来过了。

怎样的游戏

为了保卫地球，洛克人挺身而出

舞台设定为未来的地球。洛克人被外星机器人阿斯打败！世界上各大城市被自称世界鲁拉斯的机器人们占领，而且那些机器人是由地球上没有的物质制造而成的，以前的武器不能伤其分毫，于是博士开发出代替"超级洛克枪"的新型武器——"洛克大炮"。装上洛克大炮的洛克人势不可挡，向着外星机器人的基地冲去。

▶遇到敌人不用慌，对着它狂射就行。一枪打不死的敌人很多，所以躲避敌人的攻击也是很重要的。

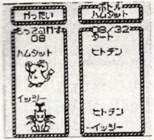




◀玩家一旦失手，能量槽就会减少。这时就要补充能量，用洛克枪打炸敌人的子弹……



▲威利博士失踪数月后，又有新敌人出现，他就是鲁拉斯，游戏中的他十分难缠。



合集

超魔神英雄传说・怪兽群

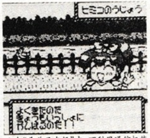
不可思议的妖怪，可以进化 100 种以上，是集合"妖怪宠物"的育成游戏。

厂商:BANPRESTO　发售日:97 年 12 月 12 日

特别附录

游戏与原作一样充满乐趣

这个游戏最大的特征就是可以培育在人气动画片"超魔神英雄传"中登场的宠物妖怪。如果有什么不懂的事可以到"希美子农场"。在这里动画片中，最喜欢宠物妖怪的少女希美子会进行讲解，此外还可以在这里交换瓶中宠物或进行合体。



▲在"希美子农场"中，可利用通信机能与别人交换宠物或进行合体。

购买理由

寻找由进化合体产生的珍稀妖怪

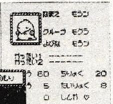
这个游戏最主要的目的就是要得到"珍贵妖怪宠物"。把孵化出来的妖怪与其他妖怪合体的话，就会得到通常很难出现的妖怪。而且，再加以精心培育，成长进化后还会变身成新的妖怪宝物，正因为非常困难，所以当找到"珍贵妖怪宠物"时会格外激动。

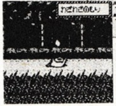
怎样的游戏

迫近妖怪宠物之谜

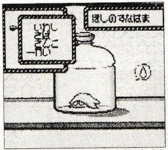
神仙们居住的另一个世界——神部界，在那里正流行收集一种叫"妖怪宠物"的宠物。在山谷遍布的地图中走来走去，收集更多的妖怪宠物是游戏的基本规则。先在地图上设置瓶子得到"不可思议的种子"，然后孵出妖怪宠物，在瓶中喂它食物和水，还要让它适当的出来散散步，宠物就这样成长起来。随着培养方式的不同，说不定会长出珍贵的妖怪宠物呢！

▶在"监视"命令中可以随时看到瓶中宠物的能力。在"进化"部分的心形标记有 4 个时，再让它睡觉，就可以进化为新宠物。

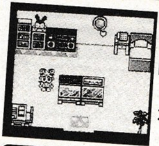




◀有时要用"散步"命令让它去外面走走。用蝴蝶和蜻蜓和它一起玩，还可以进行教育。



▲需要注意的是，当宠物想吃东西或喝水时，如果不给它的话其能力就会变弱。



SLG

在游戏中发现!电子宠物2

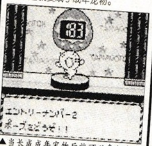
总共有26种电子宠物登场!还可以与电子宠物打招呼?!

厂商:BANDAI　发售日:97年10月17日

特别附录

宠物经过3个成长过程的变化

"电子宠物"系列最初是作为小型携带游戏发卖的,但很快就发展成一种社会风潮。它的操作虽然简单,但随游戏时间的推移,宠物会变成各种样子,甚至连动作及性格也发生了变化,因此广受欢迎。它刚生下来时是宠物婴儿,大约经过3天就成长为幼年宠物,经过4天以后就变成了成年宠物。



▲当长成成年宠物后就可以参加宠物赛跑、知识竞赛,还有选美呢!

购买理由

隐藏有本作原创的宠物

这次可以培育的宠物总共有26种,包括"在大海中发现!!电子宠物"、"在森林中发现!!电子宠物"。另外还有本作原创的宠物登场。并且可以同时培育两只宠物。还可以保存8只宠物的记忆。另外,育成模式也有所增强。与宠物进行的游戏增加到了3种,召唤宠物时会有各种各样不同的反应,宠物们的动作也更富个性,与前作相比,培养的乐趣加强了。

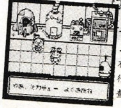
怎样的游戏

寻找宠物时的快乐,培养宠物时的欢愉

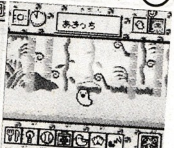
首先,玩者来到在森林和大海中的宠物世界,寻找宠物蛋。游戏从这里开始,在地图中隐藏的宠物蛋共有8个。蛋孵好后,可以喂它吃饭,也可以和它做游戏来培养。因为它有时会生病或从岩石上掉下来,所以需要你无微不至的关照它。当它成长为成年宠物后可以参加赛跑和各种比赛。也可以通过连线与朋友进行宠物对战。

▶成长指数设定也进行了加强,特别是教养一项,要加强非常困难。不过玩家还是要努力培养呀!





◀在博士的研究所里有很多仪器。能够进行储存记忆,还可以调查蛋的数量。



▲按B键可以与宠物打招呼,因为它有时会从岩石上掉下来,所以危险的时候要提醒它。



SLG

GB WARS TURBS

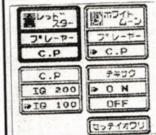
GB版战略SLG经过AI强化后重新登场,这回可是很难对付哟!

厂商:HUDSON　发售日:97年6月27日

特别附录

游戏很易上手

在1990年发卖的正统战略SLG游戏"GB WARS"的基础上强化了AI智能,再次制作的就是这款游戏。而且选择宿敌系统的设定更是令初级玩家和老玩家都能够乐在其中。游戏系统上继承了HUDSON时代的正统派风格。



▲在开始前的设定中,可选择CPU的级别和有无宿敌系统。

购买理由

CPU思考时间很短,可以顺畅的进行游戏

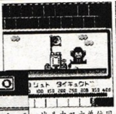
一般的战略SLG都因为CPU思考时间较长而受到批评。但在这款软件中,电脑思考程序却十分迅速。玩时绝对不会感到节奏缓慢,而且CPU的智能设定为"IQ200"和"IQ100"两种。后者是普通难度,而前者则很难取胜。总之,无论与哪一级CPU对战,都会让你感到十分有趣。

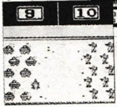
怎样的游戏

排除了角色影响的正统性游戏

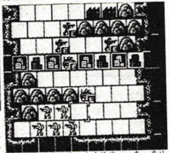
玩者在50多种地图上指挥自己的军队作战,目的是占领敌方首都。另外,可生产的兵器包括陆海空共24种,玩者通过占领城市来增加自己的收入。占领城市,只需把步兵或战斗工兵布置在城市中即可。如果是中立城市,只要一次性部署就可以了。但如果是已被敌人占领的城市,就需要把城市耐久度减为0才行。确实是一款极正统的战略SLG游戏。

▶被敌人控制的城市、工厂以及敌人的据点都有一定的耐久力,不使用步兵和战斗工兵是无法夺下来的。





◀战斗中双方单位同时攻击,陆战中当然是坦克最强,但有时也会被步兵击败……



▲建立起前线,再以此为防线,一步一步地占领城市。

SLG

第二次超级机器人大战G

集结“古今中外”的钢铁奇侠，献给玩家们的厚礼！

厂商:BANPRESTO　发售日:95年6月30日



购买理由

机器人们豪华登场，再战江湖

要说游戏最吸引人的地方，就是把历代超级机器人的明星们搬到同一个舞台上，再加上原创的故事情节，更是使机器人FAN们越陷越深，欲罢不能。在“第二次G”中登场的有高达等众多偶像英雄。再加上人气度巨高的V高达、G高达等明星，更是确立了“第二次G”在玩家心目中的地位。故事围绕V高达、Z、ZZ高达展开剧情，高达迷们千万不要错过。

怎样的游戏

多彩的系统和战略

“第二次G”是继超任版“第四次”发卖之后，首次在GB上制作的机器人大战系列作品。在基本系统上同其它战略游戏并无大异，唯一在系统上可以区别于其它同类游戏的就是精神指令的设定。在“机器人大战”中登场的机师们都有自己的精神指令，有的可以帮助战友恢复体力，有的则可以确保攻击的成功率。除此之外，游戏中的某些剧情是完全忠实于动画原作的，因此倍受好评。

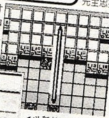
特别附录

只要花钱，所有机体均可改造至最强

在游戏中登场的己方机体，只要花钱就可以强化机体本身或是搭载武器的攻击力。而且，如果能够将某些个别机体的各项能力值均改造至最强，便有可能追加新的特殊能力！其中还存在连名字也一起改变的特例！



▲把“V2高达”强化至最高级，它就会变成“V2超级高达”！



▶只有特定的机器人才会搭载的MAP兵器。相信大家都很清楚，它是一次可以攻击复数敌人的强力武器。



◀以阿姆罗初恋的情人拉拉为首，许多在其它系列作品中不会成为伙伴的角色也将与你一起战斗。



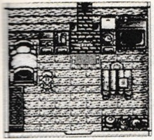
▲不过，游戏中的二流角色也确实不少哦！

SLG

牧场物语GB

遵照死去爷爷的遗言经营农场，饲养牲畜。

厂商:VICTOR　发售日:95年6月30日



购买理由

首先应从开荒做起

同家喻户晓的“TAMAGOTTI”一样，本作是育成型游戏。从开垦荒地开始，用废木修栅栏，到每天固定的工作：往田里浇水，喂猪养牛……全是些细心的活，忙前忙后……鸡不下蛋了怎么办？冬天没有牧草怎么办？游戏可以让玩家体会到农民的艰辛。

怎样的游戏

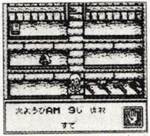
要把握季节、天气各项状态

时间会以春夏秋冬的顺序推移。要想把死去爷爷留下的土地建设成为富有的大农场，作为主角的你可得加把劲儿。玩家一面要开垦适合种田的土地（离水源近的土地最好），一面还要买来小牛等动物饲养。另外还得记住不同季节播不同的种子，注意别把收获时间搞错……总之一句话，玩家要处处留心才行。不过正是因为如此，当牧场顺利发展时才会加倍喜悦。

特别附录

只有与朋友交换才能到手的宝物

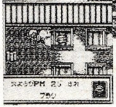
可以把自己精心培养的动植物通过通信线与朋友交换。因为有些是不交换得不到的东西，所以请你务必试试看。另外，玩家努力一年以后，老爷爷的灵魂就会出现，根据他的评价，农场有可能扩建，因此十分值得期待。



▲虽然如何开垦由玩家决定，但徒手做的工作很有限，所以还是去找些工具来吧。

▶离主人公家不远的小镇上有六家店铺和一所教堂。游戏开始时必需的种子和牲畜只有在这里购买。

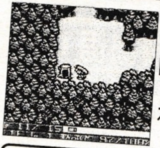




◀好不容易才弄到手的小牛，玩家如果常常跟它聊聊天，为它刷洗身体，沟通感情的话……



▲如果请住在储存室的伯库鲁帮忙，他会在你关机后帮你打理农场，只是速度会减为以前的四分之一。



A・RPG

不思议的迷宫·风来的西林GB

超任人气作品外传，拥有每次进入都不一样的迷宫，不愧是不可思议的迷宫呀！

厂商:VICTOR　发售日:95年6月30日

特别附录
主人公一旦死去就会前功尽弃

本游戏最不同于普通RPG的就是主人公一旦在迷宫中死亡，就要回到月影村从零开始。主人公原来的体力、等级、宝物等都将不复存在。而且迷宫每次都不一样，这就要求玩家必须认真对待，不能再存在那种“死了不要紧，只要有进度”的想法。



▲如果在迷宫中死去，就会被送回月影村的TOTO屋，那里的小姐每次都会精心照顾你。

购买理由

一旦失手从头来过，残酷的冒险

此游戏最大的特点就是迷宫每次进入都会不一样，不一样的地图，不一样的宝物。每一次冒险的条件都会发生变化。“这一次又会有什么宝物呢”、“以现有装备究竟可以到达哪里呢”……抱着这样的心情，玩家会不断挑战，百玩不厌。

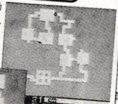
迷宫里危机四伏，主人公时刻都有被砍死或饿死的危险，我想谁都不愿意将自己辛辛苦苦培养的主人公，因为一次意外或一次事故而牺牲吧。那么就要记住那句话“安全第一”。

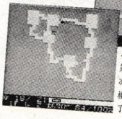
怎样的游戏

为了寻找合作伙伴才踏上旅途

在寻找知心朋友的途中，主人公来到了“月影村”，为了帮助村民，他不得不去不可思议的迷宫走上一趟，故事就从这里开始。随着迷宫一层层地深入，敌人也变得越来越强，同其它RPG一样，主人公要不断杀敌，积累经验，努力升级，收集宝物。游戏还设有与冒险毫不相干的抢答模式，问题主要是关于迷宫方面的各种知识。

▶这是迷宫第一层的地图，画面只显示主人公走过的路，所以要仔细寻找宝物啦！





◀这是第二次进入时第一层的地图，和第一次进去时有很大区别，楼梯、宝物的位置都变了……



▲这就是冒险出发地月影村。回到村子时别忘了和村民对话，以便了解情报。



RPG

OIN Ⅴ 隐忍的继承者

人气RPG的续作再次登场！从Ⅰ到Ⅳ的人气角色们集结在此！

厂商:BANPRESTO　发售日:95年3月24日

特别附录
历代的主人公相继登场

今作中，历代的主要登场人物都与剧情有关，这是系列的完结编。没有进入游戏的玩家可以从前四作开始玩起。除了这五集以外，“ONI”和“幕末降临传”也是不错的选择。



▲至今没有见过的登场人物的长相清晰可见。这也算是本作的一大卖点吧！尤其是对于那些玩过前作的玩家而言，能够一起控制系列中所有的主角，一定是件非常过瘾的事。

购买理由

角色的长相清晰可见

开始游戏之后，首先映入眼帘的是角色们那扩大的脸。今作可以让玩家负出前所未有的感情投入。另外，游戏几乎从一开始就是小组战斗，所以如何利用各角色的特点就成了推动故事发展的关键。主角变身后的形态，可以随着不断地成长进行三次POWER UP，希望玩家不要忘记。

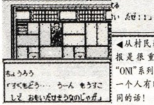
怎样的游戏

究竟母亲被捉到什么地方呢？

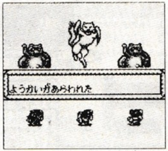
继承了道场，过着平静生活的少年琥金丸开始了他宿命旅途。这些早已被常叶丸感觉到。常叶丸的感觉没有错。有一天，琥金丸的妈妈突然被妖怪捉走了。吓傻了的琥金丸按照妈妈留下的话与青梅竹马的伽罗开始了了解自己命运的漫长旅行。战斗系统有一些改动，比如减血的数值又可以显示了等。而且还增加了回复体力的中继点。

▶在大战开始之前，先找一找附近有没有回复之泉，利用它在迷宫里也一样可以记录的。

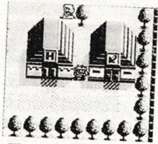




◀从村民那里听取情报是很重要的，在“ONI”系列里反复询问一个人有时会说出不同的话！



▲这次的旅行基本上是以小组为单位进行的，所以玩家一定要注意编队。



RPG

女神转生外传 最后的圣经Ⅱ

究竟他能不能救出养育自己的魔兽呢?

厂商:ATLUS　发售日:93年11月19日

特别附录

召集魔兽时的交谈变得轻松许多

"女神转生"系列的魅力所在——和恶魔的交谈系统对于初学者来说是难点之一。至今为止,可以和恶魔对话的只有主角一个人,而这次谁都OK。玩家可以从队伍中任选一人同恶魔交谈,然后,对话会自动进行,最后显示交涉的成功与否。总之召集魔兽伙伴变得更容易了。



▲无论让队伍中的谁上去搭话,成功率都不会提高。

购买理由

新系统的导入

魔兽伙伴系统和恶魔合体系统已经成为"女神转生"系列的代名词。除此之外,本游戏还追加了一些全新系统,在这里要介绍给大家的是在故事中盘出现的名叫"魔兽调教师"的角色。他的作用是:把魔兽伙伴交给他之后,经过一段时间,会变身成为更高一级或更低一级的新魔兽。游戏采用这种新系统,可以令玩家对魔兽伙伴更容易产生感情。

怎样的游戏

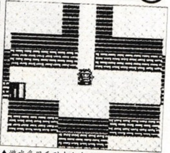
追加了对战模式

可以对战的"黑色女神转生"系列在系统方面,游戏基本按照"女神转生"系列的风格,非常正统。不过在世界观设定方面有着细微的变化。在系列作品中最特别的就是利用GB机能重新追加的"对战模式"。总的来说这是一部将"女神转生"的概念与幻想世界这种特殊的世界观很好地融合在一起的RPG游戏。

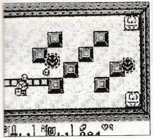
▶战斗采用指令式进行,如果觉得麻烦的话,也可以选择自动战斗模式,即全员以武器攻击。



◀在魔兽伙伴中,有一些是通过特殊事件加入的。而且有的魔兽还可以装备武器。



▲游戏采用系列中少有的2D地图。游戏中出现的宝物和魔兽都是熟面孔哦!



A·RPG

塞尔达传说·梦见岛传说

超人气系列"塞尔达传说"的GB版登场了!!

厂商:任天堂　发售日:93年6月6日

特别附录

个性派角色拥有个性派的对白

游戏中会有许多个性派角色登场。比如总在写信的莱特先生,还有只有打电话时才会说话的WURURIRA爷爷等等。特别是主人公的救命恩人塔林、玛林父女是关系剧情发展的重要角色。精采的对白要好好记住,也许会有助于推动故事的发展。



▲岛被施了咒语,令在居住在上面的人永远都无法离开岛屿。为了解除咒语,林克开始了冒险。

购买理由

黑白画面也迫力十足的正统RPG

通俗易懂的故事情节,新手也能轻松过关。虽然游戏画面是黑白的,内容却相当得精采。

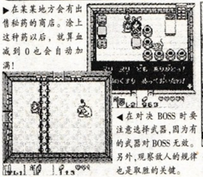
随着剧情发展,主人公的LV不断提升,就算是新手也能够轻松游戏。许多有名的个性派角色也将出场。从单纯的画面中细细体会游戏的乐趣吧。另外,打倒BOSS后得到的乐器能够演奏,一定得听听。

怎样的游戏

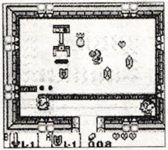
探索岛上的迷宫吧

被龙卷风卷走的主人公漂流到了一个叫KOHORINTO的岛上,幸亏遇上了好心的塔林、玛林父女才得救。于是主人公为了解开"风鱼"之迷,开始在岛上冒险。岛上有许多迷宫,每打串一个就可以得到新宝物和强力的武器装备,而且以前不能去的地方也就可以去了。当玩家打串所有的迷宫时,岛上会发生一件特殊事!另外,让人有点感动的结局画面也一定要看哟。

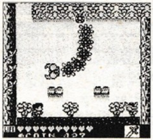
▶在某某地方会有出售秘药的商店。涂上这种药以后,就算血减到0也会自动加满!



◀在对决BOSS时要注意选择武器,因为有的武器对BOSS无效。另外,观察敌人的规律也是取胜的关键。



▲割掉地上的草会得到金币和红心,多捡一些金币到商店去大玩一场吧。



RPG

钟为谁而鸣

ACT + RPG + AVG!!

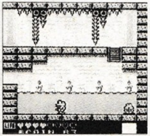
有哭有笑的剧情令人着迷!!

厂商:任天堂　　发售日:92年9月14日

特别附录

主人公的变身是通关的关键

游戏的一大特点就是主人公有一身变化自如的好本领。随着剧情的发展,他可以变身成为青蛙、蚊子等动物。比如在水中或者需要跳跃力时就变成青蛙,在狭小的空间里移动时就变成蛇,总之要求玩家随机应变。在游戏终盘,一定要把"幸福的果实"和"温泉之蛋"等变身宝物带在身边。



▲在人无法呼吸的水中,如果变成青蛙就可以轻松通过了。

购买理由

RPG新手的必修课

战斗操作十分简单,非常适合RPG新手。就算你不善长难解的RPG游戏,也可以轻松地进入本游戏。战斗采用只要与敌人遭遇就自动攻击和防守的AUTO方式,十分有趣。游戏中处处可见"超级玛里奥"系列的影子,让人百玩不厌。迷题还有动作难度适中,是一旦上手就很难罢手的游戏。就是结局有点想哭!?

怎样的游戏

宫殿、冰河、火山、港口……

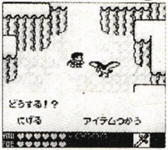
美丽的蒂拉米丝公主统治的米尔菲尤王国被邪恶的大魔王狄拉林率领的魔王军占领了。得知这个消息后,主人公——撒布雷王国的王子理查德与他的死对头——理查德为了营救公主开始了旅行……主人公每解开一道谜题就会有新的一关的大门向你敞开。虽然操作简单,不过游戏舞台丰富多彩,再加上只有绞尽脑汁才能解开的谜题,和数不清的迷宫也足以让玩家应付一阵了。

▶在迷宫一样的宫殿里,只要找到方块、红心、梅花、黑桃形状的钥匙就能打开相同形状的大门。

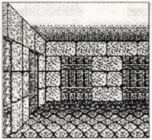




◀游戏中按下START键就会进入宝物装备画面。其中包括用来记录的日记本和地图等无限使用品。



▲通常的战斗会自动进行,看双方谁的血先减完。如果见势不妙,马上按下B键中断战斗吧。



RPG

创世纪 外传I 女神受难

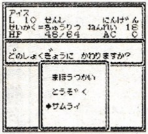
迷宫型RPG的GB版,是为数不多的完全日本原创版!

厂商:ASCII　　发售日:91年10月1日

特别附录

培养成上级职业的角色

本游戏的角色由5个种族、3种人格(好人、一般、坏人)、8种职业组成。在8种职业当中,召唤师、武士、僧侣、忍者这4种被称为上级职业,很难得到。把自己的角色培养成上级职业也是"创"的一大乐趣。



▲武士和僧侣是会使用魔法的特殊战士。这两种职业可以由黑白魔法师转职而成。

购买理由

打倒敌人,夺取宝物,这就是RPG的原点

从"创世纪"系列继承下来的乐趣主要分为两种:一种是"二话不说把敌人打倒"的快感,另一种是"寻找稀有装备"的兴奋。游戏中武器系统是采用电脑版"创V"以后的规则,使后排攻击成为可能。当然,同其它RPG相比,战斗的残酷性也不可否认,但正是因为如此,游戏才更加刺激。另外随时随地可以中断的设定也很不错,是最适合慢慢回味的游戏。

怎样的游戏

受女王之命除掉潜入旧城的恶人

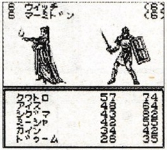
故事情节非常的简单明了,就是完成女王交给的任务。每层的地图采用16×16的3D地图,不算大。玩家要一边寻找每层的出口,一边推动剧情发展。战斗当然是通过指令形式进行。在迷宫里进门时遇到敌人的话很有可能发现宝箱。但先要确定有无机关,如果有,一定要先解除机关才能取得宝物。对于那些被复杂游戏玩伤了的玩家,这部作品可以用来换换口味。

▶游戏一开始是在训练场设定角色。这里玩家需要考虑的重点是为了转职的数值分配(数值是随机的)。

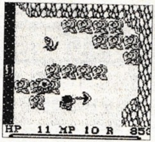




◀这是在"伯鲁达克"商店买东西的画面,当然要把重点放在防具上。另外不要忘记初期装备是不可以卖的。



▲战斗非常残酷,一不小心就会全军覆没。



RPG

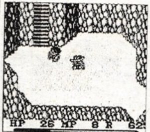
圣剑传说·FF外传

GB早期ARPG的最高峰，不可不玩！！

厂商：SQUARE　　发售日：91年6月28日

特别附录
从"FF"到"圣剑"进化过程的索引

玩家可以从游戏中出现的宝物以及系统设定里找到"FF"和"圣剑"的影子。比如，"まんまるドロップ"货币单位的"ルク"还有道具店里的"ポーション"等，有很多熟悉的名字。另一方面，在系统上象"圣剑"系列的蓄力槽等设定，也忠实再现。



▲加入伙伴后，和其它"圣剑"系列一样，伙伴会在画面上跑来跑去，很可爱。

购买理由

武器的使用要随机应变

是SQUARE作品中少有的强调动作性的游戏。劈荆斩棘、攀岩走壁，主人公使用的武器要因当时的状况随机应变。虽然是传统的游戏，却可以给玩家一种是自己在推动剧情发展的实际感觉。

另外从游戏的流程上来说比起现在家用机更接近过去红白机的风格，这也是魅力之一。总之，是一款"不玩不知道，一玩吓一跳"的游戏。

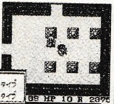
怎样的游戏

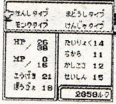
经受每一次战斗的考验

本游戏讲述主人公为了保卫支撑世界的玛娜之树同黑暗骑士战斗的故事。战斗系统与"圣剑"系列一样，攻击方式分为武器攻击和魔法攻击两种，武器可以在店里买到，而魔法只能靠完成事件到手。在游戏登场的敌人里有部分只能用魔法打倒，这就要求玩家合理地选择攻击方式。

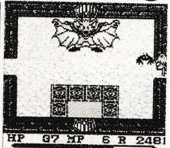
另外，本作还追加了其它"圣剑"系列中没有的新系统，即可以随意选择伙伴的种族，这也是本游戏的魅力之一。

▶和主人公一起冒险的少女，她也是黑暗骑士追杀的对象。

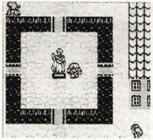




◀只有主人公可以在战斗中成长，LV UP时玩家可以选择提升4种能力值中的任何一种。



▲只有在特殊地点才出现的BOSS是主人公的好几倍，不仅是大小，体力上也有很大差异。



RPG

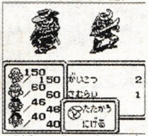
魔界塔士 SA·GA

正统长篇RPG"沙加"系列的原点，超任版的原型！

厂商：SQUARE　　发售日：90年11月16日

特别附录
"沙加"系列的原点

作品是在超任和PS上都有发卖的长编RPG"沙加"系列的前身，值得纪念的第一集。不只一个的主人公候选人以及有限的复活次数等可以看出，"沙加"系列系统很多根源于此。当然，与超任等版本的"沙加"相比，缺少对主角个性的强调，但是由此却创造出"沙加"系列独特的风格。



▲因为是GB版，所以画面是没办法的事，不过"沙加"系列的优点都显示出来了。

购买理由

吞食怪物身上的肉可以变身为新种族

本游戏最大的特点就是所谓"肉"的存在，这种"肉"可以从打倒的怪物身上取得，吃了这种"肉"的伙伴会兽化，同时自身能力会有所增强。不同的怪物身上有不同的"肉"，食用后会变成什么样的怪物，谁也不能预测，当然也就不能保证每次都会变强，但是有一点是可以肯定的，只要运气好，就有可能变身为远远超出人类能力的超战士。虽然有赌博的倾向，但也算是一种有趣的设定。

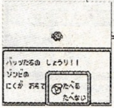
怎样的游戏

伙伴的种族多种多样

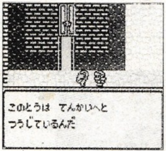
世界的中央耸立着一座高塔，有无数的冒险者向它挑战，试图探求到什么，可是无一生还，至今那座塔还被一团迷雾所笼罩着……主人公为了解开这个谜，开始了探索。参加冒险的主人公候选人一共有8名。他们当中有人类、有超能力者、甚至还有怪物，种族十分丰富。

▶玩家要从6种族8种类的角色中选出主角。角色间个性的差别在于人类可以装备武器，怪兽则不行。





◀在战斗中得到的"肉"任何角色都可以吃。只是吃了以后，就会变成怪物，在装备上会有限制。



▲故事从离塔不远的小镇开始，解开塔的封印，调查塔里乐园之迷则是主角的目的。



AVG

名侦探柯南·地下游园地杀人案

对于在游乐园中发生的杀人事件,名侦探柯南会做出怎样的推理呢?

厂商:BANDAI　　发售日:96年12月27日

特别附录
知名漫画游戏化

在日本已经搬上荧幕的人气漫画的游戏化大家熟悉的大叔,侦探毛利小五郎、阿兰还有元太、光彦、步美组成的少年侦探团都会登场。每个角色的个性特点都忠实于原作,有的能帮上忙,有的一点儿忙都帮不上。不过能推理凶手是谁的只有柯南。当然,就算你根本没听说过原作也可享受到其中的快乐。



▲游戏分为3个事件。

购买理由

采用了原创剧情

玩家如果不随着剧情发展,做出相应的推理,事件是得不到解决的。不过就算你推理错误,故事也会继续下去,也就是说根据柯南的推理,结局会发生变化。比如说在中途做出错误判断,虽然最后知道犯人是谁,但是却让他给跑了。或者事件推着推着好象走过了迷宫,绕在其中出不来,这样的情况都是有可能发生的。另外,柯南的行动也会影响事件,使犯人的杀人方法或是圈套改变,所以玩家可以不断挑战。

怎样的游戏

最基本的就是探听、调查与思考

事件发生后,首先该做的就是探听。登场人物除了自己人一共是8个,其中一个人被杀,那剩下的7个人都将成为疑犯,除了他们7个人还可以和伙伴交谈,或是返回现场进行调查。这样慢慢地解决事件,问题会渐渐明朗化。当收集了全部必要的证据,就到了指出凶手的时候了。无论玩家指对还是指错,都会进入结局画面。

▶在游乐园的游戏厅里可以玩到几个迷你游戏,另外在故事进行过程中也有迷你游戏。

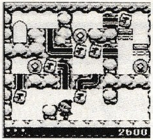




◀如果觉得有什么不对劲的地方,一定要仔细调查。一般柯南在发现线索时常会停下来歪歪头。



▲如果不能收集足够的情报、证据、不考虑凶手的心理是不可能找到真凶的。



SLG

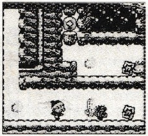
卡拉镇的大事件

角色因宝物改变的各种动作十分可爱!!

厂商:STAR FISH　　发售日:97年12月19日

特别附录
打击敌人与利用敌人

敌人中大部分都可以用“卡拉姆饼”或是Hi超音波攻击打倒,但有的地方利用一下它们反而可以更简单的前进。所以一定要仔细观察地图后再行动。敌人中既有能踩的也有不能踩的,一定要小心。有的敌人被踩后就会变得非常凶暴。



▲仙人掌男登场,虽然平常看起来很老实,可要是谁踩了他……

购买理由

广告中的奶奶将在游戏中登场

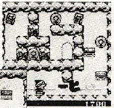
在广告中成名的点心快餐店“卡拉姆饼”里的角色们是游戏的主角,其中HiHi呻吟的Hi奶奶用不同的宝物作出不同的动作。比如吃了卡拉姆饼,她就会用HiHi的超音波声音攻击敌人或是破坏墙壁。要是吃了“酸饼”Hi奶奶就会被酸的变小,动作十分可笑。

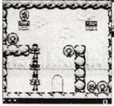
怎样的游戏

用头脑与宝物凑齐钥匙碎片

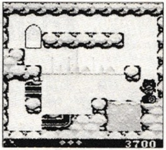
玩家只需要凑齐散在地图上的钥匙碎片,送往下一关的大门就会打开。虽然游戏规则和地图都很简单,但到了每关的后段,取宝物的顺序非常重要,如果不用脑子,很容易会被闷死,还好游戏没有时间限制,可以好好考虑再决定路线。万一不小心被封住,还可以用START键重新开始游戏。努力夺回被抢走的点心吧。

▶每吃一个卡拉姆饼就可以发出一次Hi超音波。如果“ヒー”(Hi)从画面上消失,就会失去作用。

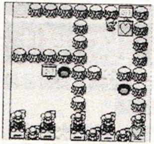




◀他们有时组成梯子,,有时组成小桥帮Hi奶奶渡过难关。



▲虽然地图看上去很简单,不过要顺利过关还需要利用好各种宝物。



ACT

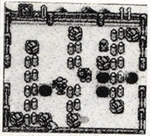
鼹鼠~阿尼

穿梭于地上与地下之间，完成鼹鼠的使命。

厂商:任天堂　发售日:96年7月21日

特别附录
使用通信线联线对战

游戏包含了动作和智力游戏的要素，可谓一举两得。使用通信线还能双人对战。两人分别操纵阿尼和甚平，阿尼试图将地上的道具丢进洞里，而甚平则要阻止它，然后互换攻守，谁丢的多谁胜，如果数目相等那么所用时间少的一方获胜。



▲仙人掌男登场，虽然平常看起来很老实，可要是谁踩了他……

购买理由

打洞时要留意位置关系

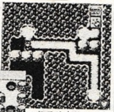
既然主角是鼹鼠，那游戏的重点不用说一定是打洞。象迷宫一样的地图上障碍物星星点点，被困住跑不出去的情况时有发生。如果真的遇上这种情况，就该挖个洞下去。当然地下也有坚固的岩石，不可能畅通无阻，所以要巧妙地钻上钻下，才能找到出路。了解自己所处的位置关系是迈向成功的第一步。另外宝物的使用方法也多种多样，可以用来圈住敌人，还可以用来破坏墙壁。

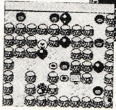
怎样的游戏

丢出宝物砸开出口就可过关

为了救回被绑架的妻子和7个孩子，鼹鼠阿尼开始了大奋战。只有在要地才能找到的宝物"黑球"，如果丢进地洞里会回到原来的地方，它可以扔也可以滚，玩家可以用它打碎堵塞出口的墙，向世界的更深层前进。和"黑球"有同样作用的还有"桶"，只不过它是埋在洞里的。另外还有只能推，不能拉的"秤砣"等等，玩家要考虑它们的特性，再进行配置。

▶甚平的武器是锄头，可以用它来砸阿尼或打洞、埋洞，总之是一个多用途的道具。

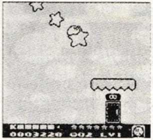




◀坚固的城堡无论怎么也破坏不了，只有共同作战了。另外，与其不停的打洞，不如把已打好的洞连起来。



▲游戏综合了许多桌面GAME的要素，令系统变得更加直观有趣。



ACT

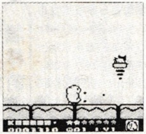
星之卡比2

把敌人吞进肚里不断POWER UP！卡比那可爱的吞吐动作实在令人着迷！

厂商:任天堂　发售日:95年3月21日

特别附录
仅次于玛里奥的人气系列

自94年4月在GB上的"星之卡比"发卖获得大成功以来，先后在不同机种上制作了7部系列作品，人气度一步登天。其中GB上4部、FC上1部、超任上2部。除了ACT之外，还有一些其它类型的游戏登场，如弹珠台、方块系等，系列最新作"卡比的冒险"将予定在N64上发卖。



▲只用一个按钮就可以吸收或吐出东西，初玩者也很易上手。

购买理由

"星之卡比2"又增加了3名新伙伴

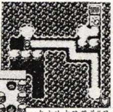
以多采的攻击受到好评的人气动作游戏"星之卡比2"经过POWER UP又回到玩家们的面前。这一次又有新伙伴的加入，它们是"利克"、"卡恩"和"酷"。卡比只要与它们合体，能力就会发生变化。先将敌人的能力COPY下来，再与同伴合体，卡比就能掌握前所未有的攻击。当然合体的伙伴不同，变化后的能力也不同，所以你要做各种各样的组合尝试。不过要注意，每一个伙伴都有自己的天敌，千万不要接近它们。

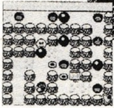
怎样的游戏

通过COPY敌人能力或合体令自己强大

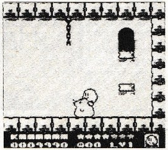
当卡比把敌人吞进肚里时，敌人的特技就会被COPY下来，可以COPY的能力一共有7种，例如吞了某敌人可以学会喷火，吃了冰块可以把敌人冻住等等。如果同在冒险途中遇到的伙伴合体，不但可以在水中和冰上自由行动，还能够使COPY下来的能力威力更大，实在是帮了大忙。游戏一共有七座岛等待玩家去冒险，每座岛上都有一滴"彩虹之水"。如果凑齐它们，就会得到"彩虹之剑"并和最终BOSS对决了。

▶卡比可以吸收很多东西，熟练掌握操作的话就试着同时吸收两个道具吧！

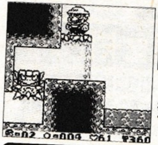




◀在方块中隐藏着"星之碎片"，仔细搜寻每个角落，找齐七块碎片吧！这样就可以获得1UP了。



▲尼克是在CLASS LAND中遇到的同伴。象小白鼠一样，可以带着卡比到处跑。



ACT

超级玛里奥大世界3·瓦里奥世界

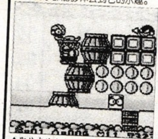
超人气系列第三作的主角竟是瓦里奥，变身成各种瓦里奥，建造梦中的城堡吧！

厂商:任天堂　发售日:94年1月21日

特别附录

简单明了的规则让人着迷

自从红白机出现在这个世界上，就开始了它王者之路的“超级玛里奥”，无论什么样的初学者都能上手，而且很容易上瘾，就连看惯了大屏幕的街机仔也能接受。游戏在过关后的剧情展开，以及各个环节的完成度都非常之高。总之，无论是游戏新手还是老玩家都能够体会到它的乐趣。



▲即使在这么小的画面中，也可以清楚地看到每个角色。

购买理由

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧

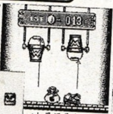
“超级玛里奥”已经成为游戏中不朽的名作，带有王者的风范。而它在GB上第二集“6枚金币”的续集就是这次要为大家介绍的“瓦里奥”。本游戏最大的卖点就是吃了POWER UP宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥；有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥；还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不借着变身把敌人打倒，顺便再赚点金币的话，一旦挨打就会变成矮子瓦里奥。

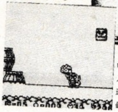
怎样的游戏

为了实现梦想要不断收集金币

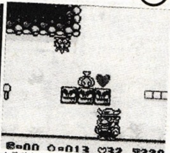
在前作中，瓦里奥想要硬抢玛里奥城结果没能得手，当然他没有放弃，这次又企图把目标瞄准海盗们手里的巨大黄金像。于是只身前往以船长希洛普为首的黑糖海盗团藏身的小岛。用方向键和连打A键躲避上下左右的敌人，一点点地前进。如何顺利过关就要看各位玩家的实力了。

▶在过关后，会有各种事先准备好的迷你游戏随机出现，比如有两个桶、一个有金币、一个有铅块，由你来挑选……

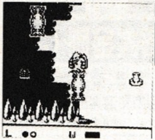




◀如果还是小瓦里奥的话确实太危险了，但只要找到加强能量的道具就可以恢复原来的大小了。



▲得到方块中隐藏的道具可以变成各种瓦里奥，用擅长的身体攻击继续前进吧！



ACT

红色阿利姆 魔界村传说

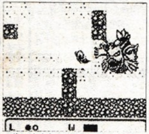
虽然是动作游戏，却存在许多RPG要素的名作。

厂商:CAPCOM　发售日:90年5月2日

特别附录

第一关的攻略法

第一关如果不能掌握好飞行是不能过版的，按两次B键就可以腾空。不过只有这些是不够的。首先长时间按下B键，使勇者高高跳起，然后在最高点再按一次B键，这样在空中停留的时间就会稍稍加长，勇者就能拿到以前够不着的坛子，还可以跳过刺床。另外，掉进溶岩中是不会减血的，勇往直前地冲吧！



▲第一关关底只能从侧面攻击，所以要尽量找出有利的位置。

购买理由

“魔界村”的外传登陆GB

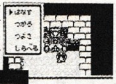
人气街机动作游戏“魔界村”的外传，不愧是CAPCOM的制作。难度奇高，稍不留神就会GAME OVER，而且第一面只能接关一次，只能靠根性硬闯了，只要挺过这一关，就能到达村子，听到复活的咒语。不过，还好没有时间限制，只要稳扎稳打，相信不成问题。游戏风格很象RPG。

怎样的游戏

好好掌握B键飞行

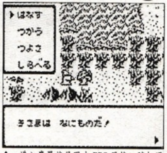
本来一片和平景象的魔界遭不知名军团的袭击，面临灭亡。勇者前去搭救，这就是基本的故事情节。游戏操作不难，A键是发炮，B键按一下是跳，按两下是飞。不过飞行时间只能维持几秒钟，切记。另外，凡是墙壁或垂直的地方，都可以攀登。在游戏中，有一些地方摆着坛子，里面装的是灵魂，只要收齐8个，就可以在魔界的村子里交换一次接关机会，好好利用吧！

▶在第一个村子里居住的魔王雷克虽然样子可怕，但却是朋友，和他说话可以得到死神之手(跳得更高)。





◀因为不能储存，所以要不断地回复，在这个画面中是刚过第一关的地方，无法过关的人要充分利用。



▲一进入魔界就呈现出RPG风格，随机遇敌，而且不打倒一些特定敌人就无法过关！

ACT

超级大金刚 GB



跳跃！翻滚！速度型动作游戏登场！大金刚和迪迪的冒险日记！

厂商：任天堂　　发售日：95年7月27日

特别附录

黄色的背景一目了然 给人感觉清新有趣

大多刚和迪迪最喜欢的就是香蕉了。所以，游戏的背景是香蕉的黄色和其它灰色的背景，一眼就能区分开来，既醒目又方便，只是看看就觉得很有意思。



▲各处都有猩猩最喜欢的香蕉，还有10根形成一簇的。

购买理由

雪山、水底、热带等多姿多彩的舞台

跳跃、翻滚、借助木桶象大炮一样发射出去……这就是花样极多的人气动作游戏“超级大金刚”。游戏一开始难度就很高，不太容易上手，不过只要不气馁，坚持下去很快就会适应。让我们在雪山、水底、热带森林这些多姿多彩的舞台上自由自在的跳跃翻滚吧。但是请记住不要想踩扁或是踢飞每一个敌人，还是“三十六计走为上”。游戏写实派的视觉效果也许在眼睛适应之前会很不便于观察，但玩家会在不知不觉中沉迷于这个香蕉和大金刚的世界。

怎样的游戏

让我多多收集香蕉和金币，尽快奖命吧

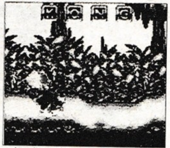
玩家是通过交替操作大金刚和迪迪进行游戏的。从每关出现的同伴木桶中救出另一只猩猩，这样的话哪怕有一次失手，也可以继续游戏，所以千万不要忘记打碎它。另外要多多收集香蕉和金币，尽快奖命。还有，如果每关得不到全部的KONG卡片，就算过关也不可以SAVE，卡片一般会在玩家容易遗漏的地方出现，要好好找哦！当然还需要先确认一下每关SAVE点的位置。



▶敌人并不一定要用回转和跳跃打倒。另外还有一些很灵活的敌人，与其同它交手，倒不如逃跑的好。



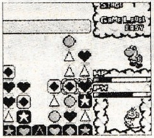
◀进入奖励关的入口在很特别的地方，在关内各种寻找吧！奖励关中有很多金币，不去的话可就亏了。



▲在一关内集齐K、O、N、G4张卡片后，就可以保存过关记录。

ACT

耀西方块



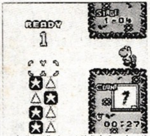
非常容易上手的游戏，现在仍有很多人热衷于它。

厂商：任天堂　　发售日：96年10月26日

特别附录

灵活运用头脑就会豁然开朗

这是人气角色系列的一作，虽然只是消去方块的游戏，但有5种不同的模式可以体会不同的乐趣。在一个游戏中可以玩到5种游戏，真是超值享受。其中的“方块”模式，既可以消磨时光，又可以调剂心情，另外还可以做为放松大脑的运动，我们极力向您推荐。



▲在“残酷”的无限模式中要一直不停地消去方块，直到GAMEOVER为止。

购买理由

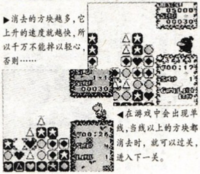
以瞬间的判断来消去大量方块

虽然根据模式会有不同，但基本操作还是很简单，只要消去不断出现的方块就可以了。但如果因为玩出连锁或同时消去4、5个方块就放松下来的话，就会很快GAME OVER的。因为方块下落的速度将不断加快，所以如何用尽量简洁的操作消去尽量多的方块就成了关键。要靠瞬间的判断，灵活的指法，来完成连锁。当瞬间消掉山一般的方块时，那种快感是无法形容的。

怎样的游戏

令相同的方块连在一起

游戏规则简单的不能再简单了。5种不同的方块，横排为6列，因为方块会不断从下方涌出，所以要横列两个两个的消去。方块有心形、钻石形、三角形、星形、圆形几种易懂的图案来表示，只要把同种图案的方块排成3个就可以消去。但要注意的是，因模式不同，有时如果不连续消去4个以上或玩出连锁的话就不会产生效果。

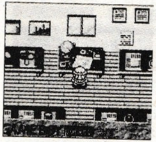


▶消去的方块越多，它上升的速度就越快，所以千万不能掉以轻心，否则……

◀在游戏中会出现单线，当线以上的方块都消去时，就可以过关，进入下一关。



▲情节稍具故事性，玩家为了解救被施以咒语的同伴而展开冒险。



PUZ

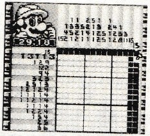
匹克罗斯 2

以数字指示为线索减少石板的数量，找出石板下隐藏的画面，是一款要动脑子游戏。

厂商:任天堂　发售日:96年10月19日

特别附录
最初在GB上登场

"匹克罗斯"最早是一种纸上游戏，最初把它游戏化的就是GB版的"马里奥的匹克罗斯"。之后，受到广泛好评后又移植了超任版的"马里奥超级匹克罗斯!"。



▲石板横竖各有15排，所以一旦出现"15"的数字就要把这一列全削去。

购买理由

可以使用马里奥和瓦里奥进行游戏

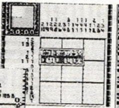
当要翻开错误的石板时，"马里奥"模式中会发出警告音示意停止，而"瓦里奥"模式则会视而不见，是一种面向高级玩家的游戏。当然"马里奥"模式更简单，但同样有时间限制，而且犯错时也会减去时间，所以要正确迅速的进行。而"瓦里奥"模式则是困难重重，一定要小心错上加错，铸成大错。总之，谨慎行事吧。

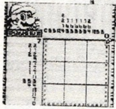
怎样的游戏

正确领会数字的含义

要以提示数字为线索削去横竖的石板，最终找出藏在石板后的图画，例如数字为"5"的话，就说明这行有某处5个连续空格，而同样有"3"、"2"、"4"的3个数的话，就说明3个连续空格，2个连续空格和4个连续空格在这一行中，至于具体在哪里空，就要根据前后左右的情况来判断，当发现不能削去的部分时，就以B键来标记成"×"，以便判断。

▶对于这款游戏看来是要好好地动动脑子。仔细观察，仔细分析后的判断才可信。





◀当提示为"0"时，就毫不犹豫的把这一行都打上"×"记号，以示区分。



▲顺利的进行下去的话，还会出现被蜜蜂追赶的人的图案。



ETC

点心抢答

就算你非常爱吃零食，也有答不上来的问题！

厂商:STAR FISH　发售日:97年9月26日

特别附录
心理测试不容忽视

每过一关后，游戏会问玩家是否参加心理测试，不用说当然会参加。和回答问题一样，从4个选项里选出适合自己的，这样电脑就会告诉你的寂莫度和自我陶醉度等数据。因为这些问题都是专家出的，所以近似真正的诊断。



▲一共有四个问题，每答一问，角色就会说一句评语，很有意思。

购买理由

越玩越喜欢吃零食

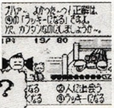
从二十四小时便利店里出售的零食到世界闻名的糕点，游戏里汇集了范围非常广的点心问题。各种点心的形状、包装、广告到名字的由来光是吃过不可能了解的问题一个接一个。谁要是玩了这个游戏准会成为零食专家，游戏不但角色、音乐十分可爱，而且在每关结束后还有心理测试，隆重推荐给各位女生。

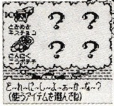
怎样的游戏

别忘了过关后的心理测试

游戏以糖果、口香糖、巧克力、饼干的分类方法出题。可选项的基本上有4个。回答的越快得分就越高，每过一关，作为奖励会得到宝物，使用后有的能使选项变成3个，有的能加长限制时间，总之游戏会变容易一点点。根据玩家的正确率和做法，可以分为从点心舞女到点心王九个等级。

▶玩家总是答错的话，电脑有时会直接告诉你正确答案。总之，一开始要多玩，并把问题答案记录下来?





◀如果是无论如何也想得到宝物，那就只有再次挑战相应的关了。



▲古怪的小象要干什么?



ETC

CAPCOM 抢答 哈典娜?的大冒险

从一般常识、动画片到历史、体育,范围广泛,要想通关相当困难!

厂商:CAPCOM　　发售日:90 年 12 月 21 日

特别附录
多种多样的问题最多允许错 6 次

问题范围相当之广,包括电视、文学、体育、食品、交通、电影等众多方面。因为是 90 年制作的游戏,所以一些关于当时电视、动画的问题很难答得出来,是拼命回忆还是跟着感觉走,由玩家自己决定了。总之,要想通关绝非易事。



▲只要不使用道具,每个问题都是 4 选,种类也有很多,很难完全正确回答。

购买理由

通向终点的路不止一条

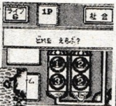
游戏共有四张地图,每张地图通向终点的路都是复数的。只要回答问题,就算原地打转也没人管你,对那些想把宝物一个不落全部拥有的人来说很方便。如果没能顺利走到有宝物的格子里可以兜个圈子再次挑战,要是有利于战胜 BOSS 的宝物就更不能错过。但要注意一点,别绕着绕着圈子,把血减没了。

怎样的游戏

有很多问题是理所当然不该知道的

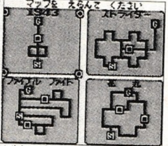
在哈典娜的冒险路上,只有答对问题才能前进,和敌人的对战也同样是回答问题。就算答错了,也不会被怎么样,只是减少 HP。一开始有 6 格血,也就是说答错 6 次就 GAME OVER。另外,抢答有时间限制,慢慢腾腾地很快会被判出局。玩家如果不在“体力”尚存时找到 BOSS 就麻烦了。

▶正确回答问题后就可以前进了,下一个问题的类型会表示在右上角,认真考虑后再做选择吧!

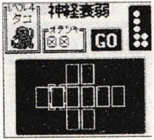




◀在地图上怎么前进完全由个人决定。既可以全力前进,也可以拼命地收集道具。



▲首先从选择地图开始,复杂的地图并不一定就很难完成!



合集

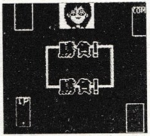
扑克牌合集 GB

大家熟知的扑克牌摇身一变成了 TV GAME!如果拥有 GB,就能随时随地玩游戏!

厂商:BANPRESTO　　发售日:97 年 12 月 12 日

特别附录
角色设定为漫画家唐泽直树

担当角色设计的是漫画家唐泽直树。游戏标题画面中出现的傻乎乎的波奇小猫,还有作为对手登场的短发少女、可怕的眼镜大叔、戴帽子的酷哥都出自他的笔下。特别是在“看谁速度快”中有十二个这样的角色,玩家要与他们一一对决。那种模模糊糊的人物感觉很可爱。



▲“速度”模式名副其实,完全考验人的反射神经,出错卡片的话就会失去时间。

购买理由

五种招牌玩法重现

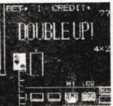
“拉耗子”、“找对子”、“看谁速度快”等众所周知的五种扑克牌玩法被搬到 GB 上来。令玩家随时随地都可以游戏。基本玩法和真正的扑克完全一样。而且还可以按玩家的喜好,将规则设定得更细。

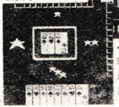
怎样的游戏

基本玩法与扑克牌完全相同

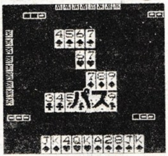
“憋 7”是以“7”为中心,将同一花色的牌向两边顺序打出的游戏。“争上游”在日语中叫“大富豪”或“大贫民”,是看谁先把手里的牌出完的游戏。“看谁速度快”可以通过通信线二人对战,是比谁先打出桌面上牌的下一张牌。从扣着的牌中找出一样的牌,即“找对子”,是考验人的反应和记忆力的。“拉耗子”是抓五张牌,按照同花顺、4 张、耗子……的顺序和数字、花色比大小。日本玩法中还可以交换一次牌。那么实际赌一把,看看能胜多少筹码。

▶喜欢玩扑克的玩家可以称心地游戏了。只要拥有 GB 和这款软件就可以随时随地的玩扑克了。





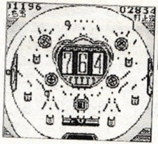
◀在“大富豪”模式中,除了“革命”外,还有禁止出“顺子”等有很多具体规定。



▲不要忘记与其他玩家对战哦!

合集

弹子夫君游戏合集



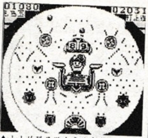
三部弹子机游戏再加一部方块类游戏组成绝对超值的选择!

厂商:BANPRESTO　　发售日:96年11月29日

特别附录

游戏传授你弹子机的基础

玩家打羽根机时,只要把弹子打入机器下部的三处洞中,位于机器中央的"羽根"就会打开一下,这时如果能打进弹子……



▲小小的弹子游戏竟然有如此巨大的魅力。如果你是休闲型玩家的话就一定不要错过本作。

购买理由

为了救出公主,在弹子机上一决胜负

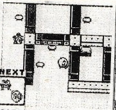
93年至95年之间所出的弹子机游戏的四合一。"弹子夫君1"、"2"、"3"在剧情上是连续的。第一集讲述主人公弹子夫营救弹子机王国公主银子的故事。第二集是说银子病危,弹子夫为她寻找特效药。在第三集里,弹子夫将竞选附马。三集的共同点是只要打弹子机赚够一定数目的弹子就可以过关。而"弹子夫君方块"是一款较怪异的方块类游戏。

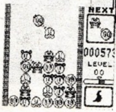
怎样的游戏

选好一台,占着不走

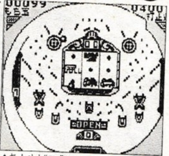
"弹子夫君"、"2"、"3"有着相同的规则,而且都分为"777"机和"羽根"机两种弹子机。如果和机房里的人搭话,还会告诉你一些窍门,比如如何控制弹子速度还有不用一直按着不放就能打出弹子的方法。在"弹子夫君方块"中,只要把两个一组的方块,横竖凑成四个相同的就能消去,而且4部作品只有它可以联线对战。

▶倾听鬼人的事情,帮他们排忧解难吧!只不过全都是打柏青哥。

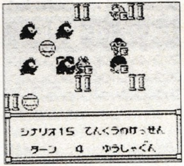




◀在"弹子夫君"中落下来的方块竟都是柏青哥里的居民。有"弹子夫"、"公主"、"银子"等。



▲努力对出"777"吧!



■厂商:德间书屋

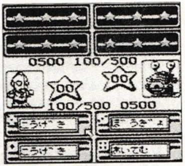
■发售日:91年4月19日

■入手难易度:难

SLG

小英雄拉依克邦传说

为了保卫祖国莱那克王国,勇者里木与勇者军并肩作战,最终目的是打倒大魔王。玩家要抓住自军的特点,占据有利地形,与魔王军周旋,只要你能经得起十四场战役的考验,就可以见到最后的BOSS——毁灭大魔王。不过这决不是一件容易事,因为大魔王手下的十四魔头会在沿途布下天罗地网。但是不用怕,只要时刻不忘记回复体力,而且充分利用合体神社,相信你就会看到精彩的结局画面。



■厂商:BANDAI

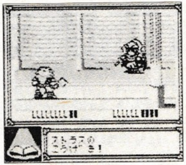
■发售日:90年5月26日

■入手难易度:难

SLG

咸蛋超人俱乐部·擒兽记

游戏一开始首先在宇宙、农村、城市中挑选地图,然后在十四位煎蛋超人里选出老大和怪兽军团对决。总的来说对地图的选择是个难点,本来地图就不大,又有敌我之分,再加上敌我各十四员大将在上面你砍我杀的,刚上手的玩家很容易头脑发涨。一旦我方超人与敌兽不幸遭遇,就会跳入战斗画面,有四种卡片和宝物供玩家选择。每打倒一只怪兽都会LV UP!如果打倒的是怪兽首领,屏幕上就会打出YOU WIN的字样。



■厂商:ATLUS

■发售日:95年3月4日

■入手难易度:难

RPG

另一部圣经

阿特拉斯RPG特有的混暗气氛是本游戏的魅力所在。以"女神转生"系列闻名的阿特拉斯,这次在GB上推出长编RPG,战斗完全采用战棋类形式,只要达到特定要求,就可进入下一关。在系统方面,凡是在地图上出现的魔兽系战士均有机会说服成为伙伴。除此之外,相同战士可以通过合体变身为超强战士。游戏风格与"女神转生"系列极为相似。



RPG

SA·GA 2 秘宝传说

主人公的父亲是个冒险王，离家数年未归，于是主人公带着三名伙伴千里寻父，并盼望着能早日把他带回到母亲身边。

伙伴可以在人类、魔物、魔法师当中选择，魔物不能象人类那样使用武器，不过可以靠吃打倒怪物的肉 LV UP。人类攻守兼备实力平均，而且通过不断战斗积累经验还可以学会各种魔法。如果你想战无不胜就用人类组队吧。

■厂商:SQUARE
■发售日:90 年 12 月 14 日
■入手难易度:难



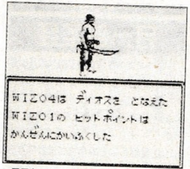
RPG

SA·GA 3 时空的霸者

作为 RPG 超大作"沙加"系列 GB 版完结编的"时空霸者"已经成为了口碑极好的佳作。基本系统上同前作一样，没有太大改变，依然是以四人队伍为标准。但是整体水平明显高于前作。

随着剧情发展，会有角色各种不断登场。另外，在战斗方面有很多体贴玩家的设定，比如象指令选择以及攻击敌人弱点时均会出现帮助信息，十分方便。

■厂商:SQUARE
■发售日:91 年 12 月 13 日
■入手难易度:难

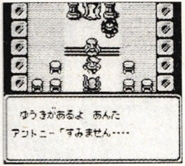


RPG

巫术外传Ⅱ 古代皇帝的诅咒

作为续作，无论是迷宫层数还是游戏难度上都大大加强了。与前作相比，除了基本系统完全移植外，在迷宫层数和登场怪物强度上都做了调整，迷宫增加到地下十层，敌人中也出现了一些新角色，使游戏时间大大加长。另外，在前作中培养的角色的各项能力值也可以通过用通信线连接两台 GB 直接继承下来，很方便吧。

■厂商:ASCII
■发售日:92 年 12 月 26 日
■入手难易度:难

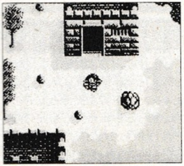


RPG

巫术外传Ⅱ 暗之圣典

人气电脑 RPG 的 GB 版第三部，也是最后一部。故事情节十分俗套，又是从魔族手中拯救祖国的老题材。玩家除了可以在镇上收集情报购买装备以外，能做的就只有在 3D 迷宫里打打杀杀。第一部和第二部培养的战士仍然可以通过通信线使用。奉劝各位，安全第一，在迷宫里要一步一个脚印，千万不可心急气燥，不然很容易全军覆没，而且一旦队伍里无一生还，游戏会自动 SAVE，连你按复位的机会都不给，只有再派一队人去人他们收尸了，真是残不忍睹。

■厂商:ASCII
■发售日:93 年 9 月 25 日
■入手难易度:相当难



RPG

阿蕾莎Ⅱ

人气电脑 RPG 的 GB 版第三部，也是最后一部。故事情节十分俗套，又是从魔族手中拯救祖国的老题材。玩家除了可以在镇上收集情报购买装备以外，能做的就只有在 3D 迷宫里打打杀杀。第一部和第二部培养的战士仍然可以通过通信线使用。奉劝各位，安全第一，在迷宫里要一步一个脚印，千万不可心急气燥，不然很容易全军覆没，而且一旦队伍里无一生还，游戏会自动 SAVE，连你按复位的机会都不给，只有再派一队人去人他们收尸了，真是残不忍睹。

■厂商:TOMY
■发售日:91 年 9 月 27 日
■入手难易度:难



RPG

阿蕾莎Ⅲ

看上去似乎很宁静和平的哈罗哈罗镇，实际上杀机四伏……德鲁和玛蒂里娜又再一次踏上冒险的征程。他们能不能打倒大魔王哈瓦德？谁是本玛璐奇斯特？还有藏在阿蕾沙神殿的三枚戒指又意味着什么？这些迷题都等着你去解开。

作为知名系列的完结编，画面和游戏的细节部分都制作得十分到位。

■厂商:TOMY
■发售日:92 年 10 月 16 日
■入手难易度:难



■厂商:BANPRESTO
■发售日:90年12月8日
■入手难易度:相当难

RPG

隐忍降魔录~ONI

刀子嘴豆腐心的主人公天地丸，受他唯一的知己飞龙彩藏之托，保管一本密书。可是万万没有想到那本书竟被人抢走了，正当其不知所措的时候，村子又遭魔物袭击，村民无一生还，真是祸不单行。从此天地丸了解到了自己的命运，带着一块神奇的石头踏上旅程。途中他察觉自己原来是鬼神·魔封童子的化身。当然，这次命运之旅也变得更是困难重重。基本上说，游戏本身和一般RPG没什么区别。不过，以鬼、人魂、貉等日本古代妖怪作为主角倒是不错的设定。

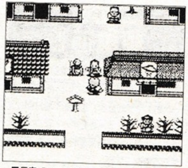


■厂商:BANPRESTO
■发售日:92年2月29日
■入手难易度:相当难

RPG

隐忍传说 ONI Ⅱ

这次的主人公是退魔师高野丸。故事是这样的：精通魔斩妖的高野丸受狐妖之托到山寺去送一封信给那里的岚童和尚。在寺里得知酒秃童子复活的消息，于是，他与和尚一同下山除魔。Ⅱ和Ⅰ相比最大的进步就是小组战斗成为可能。登场人物的增加，故事情节的复杂化，使游戏变得更多姿多采，更加丰满。顺便说一句，按B键可以储存进度。



■厂商:BANPRESTO
■发售日:93年2月26日
■入手难易度:相当难

RPG

ONI Ⅲ 黑暗的破坏神

人气RPG的第三集，ONI的悲惨命运仍在继续。作为人气RPG的第三集，这次还是把背负隐忍命运的少年作为主人公，游戏讲述常叶丸违背了与死去祖父之间的约定，打开了本不该打开的"藏"的大门，并和那里的看守仓童子一起踏上复仇之路，时光倒流，舞台一下转到了过去……

在第三集中，剧情将以"藏"为中心，并以时间的倒流为主轴发展故事。

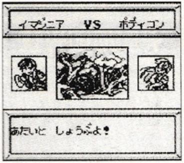


■厂商:BANPRESTO
■发售日:94年3月11日
■入手难易度:相当难

RPG

ONI Ⅳ 鬼神的血族

可以挑选适合自己的难度，要在战斗中时刻留意体力隐忍(ONI)系列第四集。老角色的登场自然不会少。故事从茨鬼童子和琴音的孩子音鬼丸为了寻找被人拐走的双胞胎妹妹出行开始，玩家要做的首先是找到通往人间界的道路。本集的一大特点就是游戏难度(敌人强度，经验值之差)可以由玩家自己选择。另外，在战斗中受损数值不会显示，所以玩家要时刻留意HP。



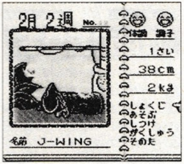
■厂商:IMAGINEER
■发售日:97年11月28日
■入手难易度:容易

RPG

组装机兵

这是一款与众不同的RPG。玩家从二百四十种之多的部件中任意挑选并自由组合成只属于玩家自己的机器人，然后与其它机器人战斗，一争高下。每个机器人都有决定其特性的"金属片"，根据战斗的结果，"金属片"会一定程度的变强，而机器人的能力也随之变化。另外，游戏初期的机器人分为"独角仙"和"锹形甲虫"。

两种不同的版本，如果用通信线连接、交换部件和金属片并联线对战的话，就可以收藏更多更广的机器人。



■厂商:J WING
■发售日:97年10月17日
■入手难易度:容易

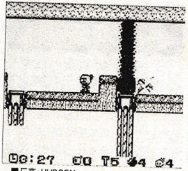
SLG

饲养员

这是一款培育新种动物的养成型SLG游戏。供选择的动物除了现实世界中存在的哺乳动物、爬行动物和鸟类之外，还有远古时代曾经存在过的动物和现实生活中没办法饲养的珍稀动物。动物们有其不同的性格和特技，根据玩家的饲养方法，它们会向不同的方向进化。利用动物们的特技，可以参加选美大赛或是比体力大赛。而且育龄到达一年以上的动物还可以结婚生子呢！用通信线连接交换蛋和动物的资料，说不定会培养出个新品种呢！

ACT

口袋炸弹人

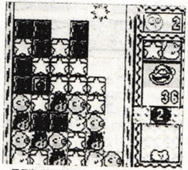


■厂商:HUDSON
■发售日:94年3月11日
■入手难易度:容易

打倒恶魔山五大魔头,收集"能量石"并用它解除"太阳剑"的封印,这就是游戏的最终目的。规则十分简单,只要在规定时间内将屏幕上出现的全部敌人就OK了。这样反复四次,然后是与五大魔头之一对决,如果胜出就过了一关。窍门就是一句话:"该出手时就出手"。另外再免费教你一条秘技,先把炸弹扔向空中,然后用炸弹作跳板,完成SUPER JUMP,一定要苦练啊。

PUZ

卡比的闪光块



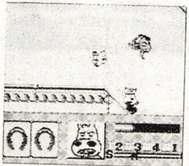
■厂商:任天堂
■发售日:97年1月25日
■入手难易度:容易

这是一款方块类游戏,说得再具体点儿就是用相同方块夹住其它方块把它们消去的游戏。夹住"星星块"可以得到星星,夹住"炸弹块",那整整一层方块会被炸掉,夹住"硬方块"可以把它变成"星星块"。游戏一共分为四种模式。有一般的过关模式,看谁星星得的多的挑战模式,还有时间模式和两人对战模式。

游戏中软软的方块很惹人喜爱,再加上连锁的快感叫人欲罢不能。

ACT

绿色的牧场王



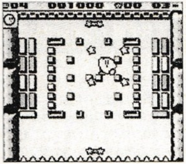
■厂商:TOMY
■发售日:96年12月20日
■入手难易度:普通

游戏设定十分简单,就是讲述马儿"牧场王"经过锻炼,在赛跑中取胜的故事。

比赛的胜负当然决定于修炼的成果,不过与如何使用卡片(秘密武器)也有直接关系。应用得当,可以起到加快速度,补充体力的作用。但是如果使用不当,不但没有帮助,甚至还会有骑士跌落马下的危险。看来要慎之又慎哦!

PUZ

卡比的反弹球

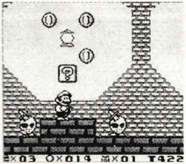


■厂商:任天堂
■发售日:95年12月14日
■入手难易度:普通

人气动作游戏"星之卡比"系列这次以反弹球的类型登场。游戏共有十一大关,每一大关分五小关,而且还追加4种迷你游戏。无论是画面上的各种砖块,还是击中变身角色变来变去的卡比都非常可爱。8种不同的砖块有不同的消去方法,这就要求玩家利用好各种变身角色,掌握按键的时机,反正不是那么简单的。

ACT

超级玛里奥世界2 六枚金币

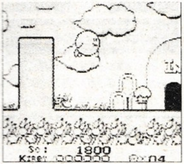


■厂商:任天堂
■发售日:92年10月21日
■入手难易度:普通

以收集6枚金币,夺回被占领的玛里奥城为目的的这一部"超级玛里奥世界2",也可以说是"玛里奥"的基本形。在游戏中要好好利用象增加跳跃力的红萝卜,还有短时间无敌的星星这样的强力宝物躲避敌人攻击并解放玛里奥城。途中出现的铃铛是中继点,只要碰响它,就可以从铃的地方接关。利用在宇宙地带、丛林地带等九个舞台中收集的金币可以进行寻找宝物的游戏。

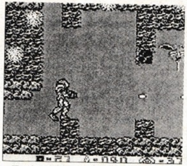
ACT

星之卡比



■厂商:任天堂
■发售日:92年4月27日
■入手难易度:普通

就算是最后的关主看上去也不是很坏,总之这是一款十分可爱的游戏。游戏中登场角色们的动作和声音都十分富有幽默感。玩家如果能通过城堡、云端等前四关的考验,就会进入集结了BOSS角色的第五关。在第五关,玩家必须先将前四关的BOSS再次打败才能获得与最终BOSS的挑战权,可谓是究极游戏。另外只要不关机就可以无限续关的设定也令人感动。



■厂商:任天堂
■发售日:92 年 1 月 21 日
■入手难易度:普通

ACT

梅特洛德Ⅱ萨姆斯的归来

主人公萨姆斯有时变成球转来转去，有时在墙上回转，还要解开各种谜团，向宿敌梅特洛德挑战。这是一款极富个性的科幻动作游戏。作为 1986 年在红白机上发卖并受到狂热支持的“梅特洛德”的续集，本作继承了前作那灰暗阴森的世界观和高难度。

面对无法预知的前途，阴森怪异的音乐，玩家游戏时会有一种莫名的不安感，但却又无法罢手。



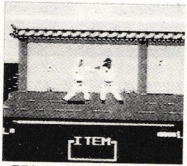
■厂商:CAPCOM
■发售日:95 年 8 月 11 日
■入手难易度:普通

FTG

街头霸王 2

著名的“街霸”系列也可以在 GAME BOY 上玩到了!

A 键出腿，B 键出拳，搓招方式也与街机相同。当然“升龙拳”依然有效。输入与敌人反方向的键就可以防守。但是，登场人物只有隆、肯、春丽等 8 人，使人略感不足。模式有通常模式、对战模式和有一定量 HP 回复的生存模式。



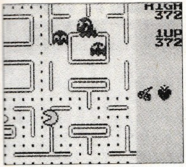
■厂商:SINSEI
■发售日:89 年 12 月 28 日
■入手难易度:相当难

FTG

空手道之王

奇怪的蒙面空手道家不断出现，只有用拳脚相见。也许是西方人对东方人的印象不对头，所以感觉上很怪异，不知游戏的制作是否真正理解空手道。总之,敌人不断过来，主人公只要不停的打倒对手就可以前进，内容相当简单。另外，在开始时可以调节主人公的力量、HP 和速度。

正因为如此简单，所以玩家一旦上瘾就欲罢不能了。



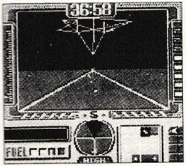
■厂商:NAMCO
■发售日:90 年 11 月 16 日
■入手难易度:普通

ACT

吃豆

80 年在街机上一经推出就在全世界范围内引起轰动的“吃豆”在 GB 上也可以玩到了! 只要把路上的豆全部吃完就 OK 的简单规则，以及吃豆者的可爱外形广受欢迎。虽然在迷宫中有妖怪挡路，但只要吃到路上的能量豆就可以反吃妖怪。

另外，在对战模式中可以把自己吃的妖怪放到对方的迷宫中，这一新规则的导入使对战更趋白热化。



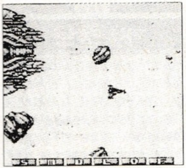
■厂商:任天堂
■发售日:92 年 5 月 29 日
■入手难易度:难

STG

X

这款游戏是作为空间飞行器的飞行员去完成各种任务。虽然在 3D 空间中操纵飞船飞行需要对按钮十分熟练，但在一开始就可以进行彻底训练，所以对自己能力没有信心的人也可以尝试。

虽然画面很小，但以座舱视点进行的游戏风格很吸引人。



■厂商:KONAMI
■发售日:90 年 2 月 23 日
■入手难易度:难

STG

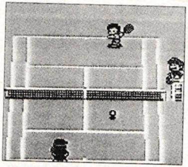
ネメシスⅡ

极具动感的射击游戏，在同期的射击 GAME 中,这款 KONAMI 的游戏算是其中最出色的。尤其是各种武器以及“保险”的设定更是令人难忘。

虽然游戏的画面简单，但是轻松的气氛与难易度的设定都让人欲罢不能。

SPG

网球

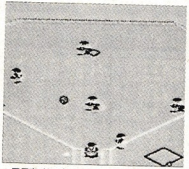


■厂商:任天堂
■发售日:89年5月29日
■入手难易度:容易

虽说伊达和松冈双双退出网坛，但在日本网球仍然人气不减当年。在游戏中网球比赛的临场感真实再现，比赛规则自然不必多说，就连球的弹跳、击球点等细节因素都设计得很逼真，实在十分难得。游戏分为"对战模式"和"单人模式"。如果有通信线还可以联机对战。只要适应了球的速度，就算你没打过网球也很容易上手。

SPG

棒球

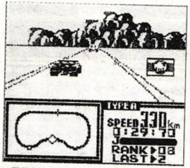


■厂商:任天堂
■发售日:89年4月21日
■入手难易度:容易

谈到棒球游戏的元祖，当然要数这款"棒球"游戏。作为和GB手掌机同时发卖的游戏，直到今天仍有出售，而且人气仍旺。虽然游戏本身也没有什么惊人之处，可就是能够让人欲罢不能。游戏模式分为美国和日本两大联赛。在美国职棒受欢迎的今天，也许试试美国模式更有新鲜感吧。

RAC

F1赛车

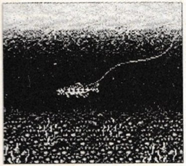


■厂商:任天堂
■发售日:90年11月9日
■入手难易度:难

本游戏为玩家提供了两种辆性能各异的赛车和三个不同的模式。三个模式分别是：世界九站循环赛模式，从8条赛道任选一条，不断打破单圈记录的挑战时间模式以及对抗赛模式。玩家要把全部十四条赛道分成三组，然后同四辆赛车进行比赛，看谁的得分最高。游戏允许最多四人联线对战。

SLG

垂钓河霸王 3

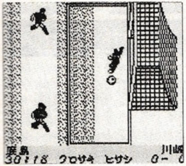


■厂商:BANPRESTO
■发售日:97年9月19日
■入手难易度:容易

这一系列因钓具的随意使用和浮标情况的真实再现而大受欢迎。主人公为了救助生病的妹妹而去钓传说中的河霸王。在途中还有和村里的人交谈以及同动物作战的RPG风格的场面。游戏中有40种鱼在水中栖息，而且还追加了可以体验养鱼的乐趣的"养成模式"，所以对鱼类爱好者而言真是不可多得的佳作，s也是所谓"休闲型"玩家的必备游戏。

SPG

实况J联盟'95



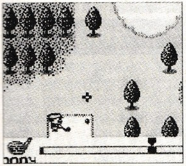
■厂商:EA
■发售日:95年4月21日
■入手难易度:难

95年的J联盟全部球队及队员都真名登场，有全部14支球队参加的以一年为期的"J联盟模式"，还有选择一支喜欢的球队与其他球队进行淘汰赛的"循环模式"，也有选择两支球队进行比赛的"对战模式"。

无论哪一模式都可以体验到与真正比赛不相上下的自然化战斗，虽然细致的设定不一定很容易上手，但射门进球时的快感绝对令人满足。

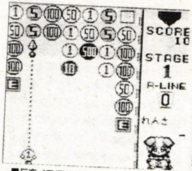
SPG

高尔夫



■厂商:任天堂
■发售日:89年11月28日
■入手难易度:普通

在日本和美国两个赛程中可以进行多种多样的高尔夫比赛，细致的表现了水池等障碍物，以及风向及风速的变化。此外，玩家想要打出好成绩还是需要一些技巧的，在14个场地中选择最合适的一个，根据场地变换不同打法，可以打出内旋球和外旋球。当然，通过对战线与2P对战就更加激烈了。总之，就算没有打过真实的高尔夫，也可以通过本作成为高尔夫高手。

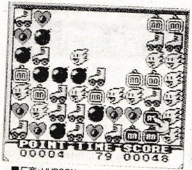


PUZ

金钱转盘

这个游戏是以从1日元到500日元这6种硬币中不断进行交换为游戏目的的。把两个500日元硬币换成一个一千日元的纸币就可以从画面上消去。想得到高分数，就要进行连续。合理利用道具不停的交换是关键。如果画面上布满了小钱就会GAME OVER。游戏模式分为按情节展开的CPU战、检验实力的段位认定模式、不断交换的"坚持到底模式"和通信对战模式。

■厂商:ATHENA
■发售日:97年8月29日
■入手难易度:容易

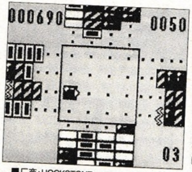


PUZ

SAME GAME

只要取掉上下左右相同的方块就可以的简单游戏，但因需要取掉方块的数目有很大变化，所以要慎重行事。游戏从第一级别开始，在限定时间内完成指定分数就可以过关，并进入下一级，随着级别地增长，方块设计会越来越难，有时即使全部方块都取完也无法达到指定的分数。游戏音乐由加山雄三制作，而封面设计由奥山佳惠担任。

■厂商:HUDSON
■发售日:97年4月25日
■入手难易度:容易

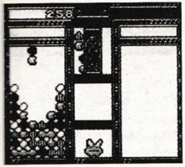


PUZ

ZOOP

敌人会从四面八方攻过来，所以要守住自己的阵地，使用自己的战机"射手"来迎击敌人。自己的飞机有4种攻击方式，随敌人不同会改变方式。如果连续迎击相同的敌人就可以消去它们，而迎击不同的敌人，自机的攻击方式也会改变。还有一些消去周围敌人和一列敌人的强力炸弹道具，一定要正确使用。当然，一次性大面积消去敌人会有高分作为回报。

■厂商:HOOKSTONE
■发售日:98年1月31日
■入手难易度:容易



PUZ

口袋 噗哟噗哟通

"噗哟噗哟"系列可以说是落下式方块游戏的代名词，同种的方块横或纵向连接4个以上是就可以消去。当完成连续同时消去两种颜色时，就会向对手输送大量的干扰方块，方块是从左起第三行向下降，所以不要在这里堆积。游戏可以选择与妖怪对战的"单人噗哟模式"、连线对战的"通信模式"和不停的消方块的"战斗到底噗哟模式"。

■厂商:COMPILE
■发售日:96年12月13日
■入手难易度:容易

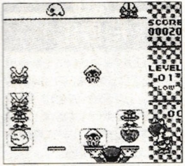


PUZ

玛里奥方块

以石板上面和侧面排列的数字为提示，以A键为凿子来刻掉石板。如果数字是"4"的话，那一列中就有一处连续4个空格。如果是"2"、"5"、"1"的话就是分别刻掉两个、5个、1个的标记。可以不刻掉的部分，就在石板上用B键注上"×"的印记，正确完成的话刻完后就会出现"锤子"等隐藏画面。虽然很单一的游戏，但如果不全力思考的话也很难应付。

■厂商:任天堂
■发售日:95年3月14日
■入手难易度:普通

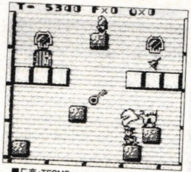


PUZ

耀西的蛋

游戏中只要灵活运用上下的蛋壳夹住从上面掉下来的角色就可以生出耀西。随着夹住角色的数量不同，生下来的耀西的种类也不同，所以要灵活控制马里奥的行动。如果太贪心的话，累积角色过多，就会很快GAME OVER的。游戏可以挑战高得分，也可以以过关为主，还可与朋友进行连线对战。

■厂商:任天堂
■发售日:91年12月14日
■入手难易度:普通

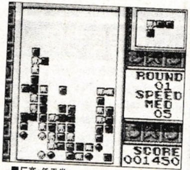


PUZ

ソロモンズ倶乐部

游戏最基本的一点就是捡到钥匙打开锁着的门。主角能做的只是用魔杖来发出或消去方块，为了顺利捡到钥匙并走到门口，就要灵活运用方块。钥匙及道具的位置，在不同房间中会有所不同，所以要小心调查。不认真考虑的话，说不定哪一步碰到敌人就死了。因为要动脑筋，所以此游戏很耐玩。

■厂商:TECMO
■发售日:91 年 4 月 5 日
■入手难易度:相当难

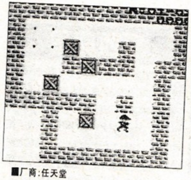


PUZ

俄罗斯方块

加强了智力要素的进化形“俄罗斯方块”在此登场。只要横纵排列 3 个同色方块就可消去。如果将闪光方块全部消去，那么即使一般的方块还没消完也可过关。有各种形状的方块不断落下，所以要考虑它的颜色、形状和方向来操作。游戏中有过关为主的“普通模式”和以最少方块消去全部闪光方块的“竞争方块模式”，还有对电脑战和连线对战。

■厂商:任天堂
■发售日:94 年 6 月 14 日
■入手难易度:普通



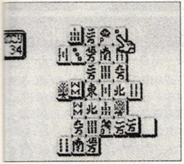
PUZ

仓库番

游戏的规则是要求将散在仓库内的各种货物整理到指定的位置。规则很简单，但实际操作中只靠移动货物却相当难，推过了劲就会把货物推到角落里或撞到墙上。如果不认真考虑仓库的形状和货物的位置就盲目行动的话，会很快 GAME OVER 的。

游戏中可以自己制作仓库，也有与女孩一见钟情的外传模式，总之玩家可以从各方面体会其中乐趣。

■厂商:任天堂
■发售日:89 年 9 月 5 日
■入手难易度:相当难

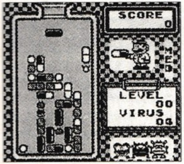


PUZ

上海

这是把堆积成山的麻将牌按图案成对挑出的益智类桌面游戏。和扑克牌里的“找对子”是一样的规则，不同的是，麻将是一层层叠起来的，所以如果不从最上层开始消的话，到了后来就无法进行。第一次挑战的人还是使用一下 OPTOIN 比较好，其中包括提示现在桌面上可以挑出的对子的“提示”指令，和把已经消去的牌一一回复位的“时间倒流”指令等帮助机能。

■厂商:HAL LABORATORY
■发售日:89 年 7 月 28 日
■入手难易度:容易



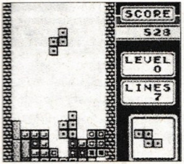
PUZ

玛里奥医生

用玛里奥自制胶囊杀死三种不同细菌的方块类游戏。杀死细菌的方法就是在它的上面或旁边并排放上四个以上的相同颜色的胶囊。胶囊都是双色的，所以需要玩家转动胶囊，使相同颜色的一边挨着细菌才行。

游戏难度随着细菌数目的增多而变大，但只要你掌握了“连消”这种技巧就一定会迷上它。此外，更火爆的是用通信线与朋友对战，在对战模式中还可以使用必杀技。

■厂商:任天堂
■发售日:90 年 7 月 27 日
■入手难易度:普通

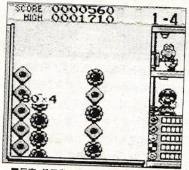


PUZ

俄罗斯方块

回转、移动、堆积、消去不断落下的七种不同的方块，这就是无人不知无人不晓的“俄罗斯方块”GB 版。游戏分为持久战的 A 模式，和消除一共 25 层固定方块并追求高分的 B 模式，还有通过通信线连接的两人对战模式。特别是对战模式，尤为激烈，只要同时消去 1 层就会在对手那里加上 1 层，以此类推，同时消三层对手加三层，同时消四层对手也加四层！对战时一定热火朝天。

■厂商:任天堂
■发售日:89 年 6 月 14 日
■入手难易度:普通

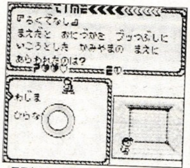


■厂商:任天堂
■发售日:92年11月21日
■入手难易度:容易

PUZ

耀西的饼干

六种不同种类的饼干随机的摆在一起，玩家要调整它们的位置，使一整行或一整列的饼干全部相同，这样一层层地消减下去。游戏中追加饼干横竖都会出现，所以玩家一定要随机应变。攻略的重点在于YOSHI饼干，因为它是通用饼干，所以可以和任何饼干组合。游戏模式分为闯关、人机对战和二人对战三种。如果玩家持有四人分插的话，就能体验到令人兴奋的四人对战。

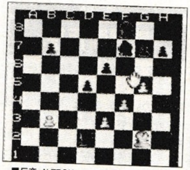


■厂商:BANDAI
■发售日:93年9月10日
■入手难易度:难

PUZ

跳跃热

玩家要一边探索登塔，一边回答关于"周刊少年跳跃"的问题。玩家只有在大门或塔里遇到怪物才会被提问。如果回答正确，怪物就等于被打倒，而门也会自动打开。游戏是在五年多以前制作的，所以出题倾向是以"蓝球飞人"、"幽游白书"等名著为中心的，很令人怀念。

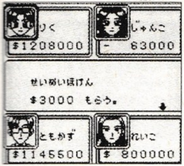


■厂商:ALTRON
■发售日:89年1月30日
■入手难易度:容易

PUZ

新国际象棋王

对应玩家的不同水平，为电脑设计了不同的思考方式的正统国际象棋第二作再次登陆GB。游戏从初学者到上级者细分为16个等级，使玩家层变得十分之广。而且OP-TOIN还能为玩家解说各个棋子的走法。除此之外，游戏新搭载的棋局设定为玩家研究棋局大有帮助，玩家可以在棋盘上任意设置棋子。



■厂商:TAKALA
■发售日:95年6月23日
■入手难易度:普通

PUZ

人生游戏

游戏方法与其它大富翁类游戏没什么两样。可以1~4人参加，如果玩家只有一人，将由电脑代替剩下的1~3人。可以选择的职业有公司职员、律师、设计师和教师等，打工仔也可以。选择好的职业，开始时的薪水会比较高，但最后不一定能发财。终点不算远，一两个小时就能玩完。当然和朋友一起玩也可以，自己一个人的时候还能当成打发时间的休闲GAME。那么，你下一个停留地会是哪儿呢?开发区还是新房子?

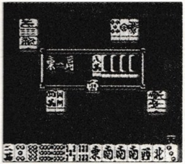


■厂商:TOMY
■发售日:95年3月3日
■入手难易度:难

PUZ

UNO2小世界

世界上最畅销的卡片游戏UNO这次出现在GB上。玩家要从7名个性鲜明的角色中选出包括自己的四个人进行游戏。游戏中加入了一些卡片游戏里没有的东西，玩家不但能从中体验到对战的刺激和快感，还能尝试新的玩法，实在是超值享受。另外，通过使用宝物和与对手交涉，还可以使战斗变得更为丰富。那么，向最终的"国家争夺模式"挑战吧!



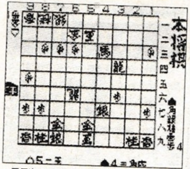
■厂商:ATHENA
■发售日:87年6月20日
■入手难易度:普通

TAB

职业麻将·极GB

参考日本职业麻将联盟竞技规则制作而成的正统麻将游戏。参加出演的对手是8位职业麻将选手，因此都不好对付。不过，玩家只要一边留心解说和记分表，一边打牌就一定会有所长进。

因为对手都是行家，所以玩家总打臭牌的话，别说在挑战模式中与行家切磋，恐怕就要在一般模式里修炼一辈子了。

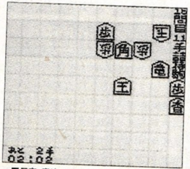


■厂商:IMAGINEER
■发售日:94 年 11 月 25 日
■入手难易度:普通

TAB

本将棋

可以体验到真正将棋乐趣的游戏。游戏分为与 CPU 对战和与人对战两种模式。CPU 的难度不能调节，所以胜不了的时候请使用"驹落"。所谓"驹落"是指从游戏一开始就把对手的飞车和角行从棋盘上拿走，对方厉害的棋子越少就越容易对付。另外，玩家只要选择"棋谱"模式，就会再现目前为至的所有棋局，然后选择"盘设定"指令还能移动对手的棋子，玩家可以借此研究对手的棋路。

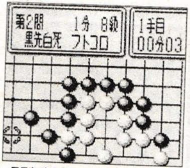


■厂商:魔法
■发售日:94 年 10 月 19 日
■入手难易度:普通

TAB

诘将棋 神吉五段

日本将棋界的宠儿——神吉五段担当制作的"诘将棋"分为问题集和实践集两种模式。问题集又细分为初、中、高级，其中共收录了 53 道题，另外还为初学者提供了提示和解答例子。在实践模式中共有五十道题，但只有提示没有解答，用你自己的力量找出答案吧。游戏可以无限续关，因此实在令人高兴。玩家答对问题后会显示 7 位的密码，这样下次再玩时就不用重复解答相同的题目了。



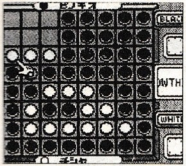
■厂商:魔法
■发售日:94 年 10 月 19 日
■入手难易度:普通

TAB

诘围棋系列 1 藤泽秀行名誉棋圣

本名誉棋圣藤泽秀行亲自监修的真正诘围棋游戏。由检定模式和出题模式组成。检定模式共 100 题，初学者、初级、中级、上级、最上级，每级各有 20 题。因为都有时间限制，所以很难过关。

实在不知所措时按下选择键就会显示帮助信息。出题模式也有 100 题，从 8 级到 3 段难度不一。如果答对，电脑会进行解说，很长知识哦。

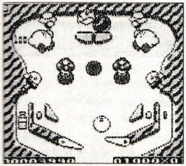


■厂商:TAUKUDA QRIGINAL
■发售日:94 年 9 月 30 日
■入手难易度:普通

TAB

黑白棋

招牌桌面游戏黑白棋登陆 GB。虽然不能使用通信线，但可以进行人机对战和 CPU 战（有四种难度），分别可以选择小猫、小龙等对手。越靠后的人越难对付，而且思考时间也越久，最长可以达到 20 分钟。对人战在 S·GB 中可以使用 2P 手柄轻松操作，而要在 GB 上玩的话，就得和对手来回交换主机了。

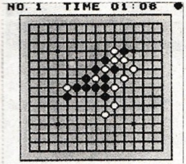


■厂商:任天堂
■发售日:93 年 11 月 27 日
■入手难易度:普通

TAB

卡比的弹珠台

GB 人气动作游戏"星之卡比"这次变成"弹珠台"降临 GB。这是用弹板控制卡比弹珠击败卡比的宿敌 DeDeDe 大王的游戏。首先必须打倒分成上、中、下三段的三张弹珠台上的关主。到达最上段后，使用移动星星就可以和最终 BOSS 对决了。途中有很多可爱的设计，绝对令玩家百玩不厌。另外，游戏中的暂时记忆功能也很方便。



■厂商:TOWACHIKI
■发售日:90 年 2 月 23 日
■入手难易度:普通

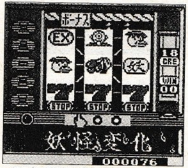
TAB

对局连珠

说白了就是五子棋和 CPU 对战，分为初级、中级、上级三个难度。电脑相当难缠，而且"双活三"、"双活四"都被禁用了，所以很难取胜。游戏还设有诘连珠模式，也有初、中、高三个等级，要求玩家只能在指定条件下取胜。另外音乐可以从摇滚、爵士、演歌中任选其一。总之这是一款能长时间享乐的牌类游戏。

TAB

妖怪变化

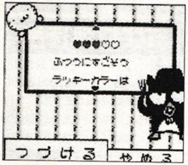


■厂商:COCONUTS JAPAN
■发售日:95 年 3 月 24 日
■入手难易度:普通

玩家要接受 8 种不同的挑战。游戏分为三个模式，一个是单人游戏，还有一个是通过通信线的对战模式，最后一个是剧情模式。故事讲述在某村举行孩子们的游艺大会，主人公也参加了，并且准备在大会上过关斩将，但是却被某特殊事件卷了进去。光是在大会上胜出是看不到结局画面的，从镇上的人那里收集情报，查出事情的真相吧！

ETC

SANGRIO 占卜晚会

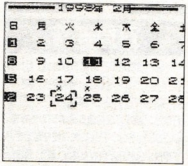


■厂商:IMAGINEER
■发售日:97 年 12 月 5 日
■入手难易度:容易

由 SANGRIO 社长信太郎亲自监修的占卜软件。HAROKITI 的缘分占卜中，输入自己和他(她)的性别、生日以及血型，电脑就会帮你鉴定是朋友关系的“FRIEND，还是恋爱关系的“LOVE”。有时还会出现“LOVE”度虽低可“FRIEND”度很高的结果。小鸟 BATU 丸的每天占卜则是靠输入性别、生日与想要占卜哪一天进行的。只要在二十世纪以内，玩家可以得到任何一天的全体运势、财运、健康运、恋爱运的一句话提示。

ETC

记事本



■厂商:KONAMI
■发售日:92 年 8 月 7 日
■入手难易度:难

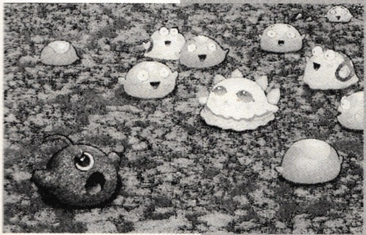
对于常把 GB 带在身边的人说十分方便，这个记事本一共提供了十种功能。其中包括可以记录日程安排的台历功能、电话自动拨号功能，以及可以通过通信线交换 DATA 的电话本、零钱本还有计算器等。另外还可以算命，有表示每天运势的神签和缘份占卜。游戏虽小，但功能齐全。

你对“口袋妖怪·金银”还有什么疑问吗？
33 款 GB 名作攻略令你通关无阻碍！！

GB 游戏

超级攻略专集

知道为什么 GB 软件会有如此强大的生命力吗？也许在你将它仔仔细细地玩上一遍之后就会明白！那么赶快找到你钟爱的游戏，而后翻开下文的攻略，全身心地投入神奇的 GB 世界吧！





口袋妖怪
金、银

厂商:NINTENDO

类型:RPG

发售日:99.11.21

容量:8M

故事流程

望着250大元(港币)的正装原版《口袋妖怪·银》,魔法师激动的打开紫色的Game Boy Color,哇,没有黑线的进入了口袋妖怪的世界!

什么?现在什么时间了(还好选修了日文)?看看呼机,夜里10点20了,搞定!

!!魔法师的提示:如果最开始玩家没有搞定时间,还是从新再玩吧,因为在《口袋妖怪·金、银》中很多事件都和时间日期有关的!那么,介绍一下:



朝/あさ	早晨
昼/ひる	白天
夜/よる	晚上
分/ふん	分
时/じ	时

那么主角叫什么呢?日文的魔法师怎么说呀?算了,别费劲了,干脆还是叫"テン"就OK了吧。

Let's go!

与欧基特博士的开场白聊完后,在楼下碰见了妈妈,他要问你今天是星期几!再看呼机,再次搞定!

!!魔法师的提示:如果最开始玩家没有搞定日期,还是重新再玩吧!介绍一下:

日曜日/にちようび	星期日
月曜日/げつようび	星期一
火曜日/かようび	星期二
水曜日/すいようび	星期三
木曜日/もくようび	星期四
金曜日/きんようび	星期五
土曜日/どようび	星期六



妈妈给了你口袋万能工具后,到"若叶镇"(ワカバタウン)里的研究所找到所谓映木博士(ウツギ),你就可以从三个口袋妖怪中挑一个啦!分别是图鉴中的No.152属性草,No.155属性火,No.158属性水,喜欢什么你就自己看啦,魔法师可是带上了小鳄鱼。

在村子里转了转也没什么意思,有个红发小子还跟我这里不客气,就出来到了29号道路,在草丛里遇到了一些口袋妖怪,不过还不能收集,只能练练级了。可以见到立在草地中的"木之实",探查之后果然有收获。

!!魔法师的提示:"木之实"上的果实采过之后,一天就会回再长出来!可以多多采摘呀!

没多远就到了"吉野市"(ヨシノシテイ),在城镇入口有位老爷爷,跟他交谈他会向你介绍吉野市,然后"地图"入手!在城镇里有口袋妖怪俱乐部(PC)和商店(Shop),看看钱包还是省吃俭用点好了。不过在30号道路会有毒属性的口袋妖怪出没,愿意的话买些解毒剂吧。

经过30号道路,走右边,到了"口袋妖怪爷爷的小屋",他托你带一个"口袋妖怪蛋"给映木博士,还会给你"口袋妖怪图鉴"!出了门,映木博士很着急的打来的电话,发生了大事!所以就赶快赶回"若叶镇"(ワカバタウン)吧。

在回去的路上,原来在"若叶镇"(ワカバタウン)跟我不客气的小子(魔法师给他起的名字是ken)跟我叫板,好在小鳄鱼够皮实,轻松搞定!

!!魔法师的提示:根据我方最开始在博士处选的口袋妖怪,他的口

袋妖怪会不同。

回到"若叶镇"的研究所，果然 ken 偷了博士的一个口袋妖怪蛋！对话之后，终于得到了口袋妖怪球，而且是五个呢！终于可以开始真正的冒险了！

高兴的话跟妈妈打个招呼，就出来了。在镇口有个胖胖的家伙教你如何用口袋妖怪球收妖怪。看懂了，就赶快自己抓几个来啦！注意！！现在在地图上就会有一些口袋妖怪训练师了，如果你被他们看到就会发生战斗，如果自己的口袋妖怪体力不支就争取绕道而行吧。还有，口袋妖怪训练师的口袋妖怪是无法用口袋妖怪球收取的，所以就不要浪费了。

在 30 号道路上会遇到志趣相同的朋友，那么就留下彼此的电话号码吧。在以后还会结识很多的呦！

一路收集和战斗便到了"桔梗市"（**キキヨウシテイ**），在这里第一次见到了口袋妖怪道馆（GYM，训练中心），还有被称为"喇叭芽之塔"（**マダツボミのとう**）的地方。在镇子里左下的屋子里有个小孩要用大岩蛇来换喇叭芽，反正没损失换换吧！接下来就是攻略口袋妖怪道馆和喇叭芽之塔，都不是很难的，击败他们就可以得到技巧训练机 31 等好东东。

在队伍里排列上一只喇叭芽，然后到口袋妖怪俱乐部（PC）里，见到了博士，再次拿回了口袋妖怪蛋，带着走回有什么事情发生呢？现在还不知道呀。

在"桔梗市"西南方向有处遗迹，在地底有神秘的拼图和奇妙的壁画。将拼图拼好会有什么呢？如果搞不定也没有关系，先向南方的 32 号道路前进也可以。



在 32 号道路的尽头的口袋妖怪俱乐部（PC）里探险家打扮的家伙会送给你钓鱼竿（**ボロのつりざお**），真是好人呀！可以在水边开心的垂钓了，自然也会有钓上水里的口袋妖怪了。

发现洞穴！进入之后才后悔刚才没有在口袋妖怪俱乐部（PC）回复体力。好多口袋妖怪训练师和物品，当然妖怪也少不了了。在洞的出口，打败一位训练师之后，他会告诉你关于星期五在洞的深处会传来可疑的口袋妖怪的叫声，所以星期五一定要记得来看看！



出了洞穴就是 33 号道路，击败胖胖的口袋妖怪训练师，他便会留下电话号码，又是一个朋友。继续前行，看到一个可疑的黑衣人正堵在一处洞穴**ヤドンのいど**的入口，也不让我进去，只好先到"**ヒワダタウン**"了。

与"**ヒワダタウン**"镇上的人交谈，发现他们正担心**ヤドン**正在逐渐消失。在镇子北面的屋子里了解到"火箭兵团"（**ロケシトだん**）再次出现了！！他们将**ヤドン**关在**ヤドンのいど**里！！怎么能这样！！跟着正义的大叔，便回到了洞穴**ヤドンのいど**，这时候已经没有人堵着入口了，冲呀！正义的大叔因为从入口跳下的时候扭到腰了，所以还得自己一个人来与火箭兵团的成员对战。打到最后一位后，发现一块异样的石头，是否有什么机关呢？不过现在还搞不定，以后再说吧。

回到镇上，发现**ヤドン**们都回来了，真是 happy 呀。正义的大叔也给了我新的口袋妖怪球（**ルアーボール**），好像对付用钓鱼竿钓上的妖怪比较有用。再了解之后，原来正义的大叔是一位制作口袋妖怪球的高手，可以根据你在镇外收集的各种木之实来制造不同的口袋妖怪球，不过一天只能做一个，看来要经常来找他了。

这时才发现原来这个镇子里也有口袋妖怪道馆，都是火箭兵团捣乱，都忘了正事了。Boss 是位紫发美眉，还好不是很强。好了，整理装备之后向**ウベメのもり**进发。

在即将出镇时，以前跟我叫板的红发小子又来挑战。他可比以前强了不少，所以还是要认真战斗的。

终于出了"**ヒワダタウン**"镇。在**ウベメのもり**遇见了个小孩，正在为什么事发愁，原来口袋妖怪**カモネギ**在**ウベメのもり**中迷了路。那么就帮他吧，哄赶**カモネギ**了几次之后，终于将它赶到小孩那里，小孩便感



激的将**ひでんマッソ** 01 送你！对可以的口袋妖怪使用**ひでんマッソ** 01，口袋妖怪便会学会**いあいぎり**的技巧，这样一来就可以将专门挡在路上的树砍掉！太好了，还记得来的路上有多少挡路的吗？再去看看肯定有收获呀！在 32 号道路用**いあいぎり**更是可以拿到**わざマッソ** 05！！

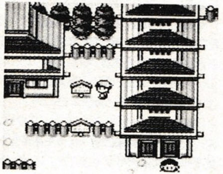
再向**ウベメのもり**深处搜索，与树林深处的绿头发小孩对话，哇！**わざマッソ** 02 入手！！让口袋妖怪学会**ずつき**的技巧，可以用来摇晃地图上的小树，有时可以将正在休息的口袋妖怪摇下来，可能会有神奇的物种吗？

继续前进，进入 34 号道路，这里有不少口袋妖怪训练师呀！看到了个警察样子的家伙，如果是晚上来的话，他便会和你一决高下！

路边有**そだてやさん**的小屋，可以将自己的口袋妖怪放在这里寄养的。老爷爷和老奶奶每人可以养一只，而且如果是一公一母，则有可能生蛋的呦！不过要拿回口袋妖怪的时候可是要付钱的，每升一级就要 100 元呀！

！！魔法师的提示：寄养口袋妖怪后，即使玩家不开机游戏，也是会有成长效果的。但是注意，寄养的口袋妖怪虽然等级会提升，但是却不会进化！

终于到了最大的城市"**コガネッティ**"，真的是很丰富的呦！第一次到这里真的是会迷路呀！拿就让魔法师来给你做个向导吧！



コガネッティ的百货大楼可是地上 6 层底下 1 层的巨大建筑物呀！可以做电梯或爬楼梯，更有很多的物品可以买。第一层是服务台，第二层是卖一般消耗道具的，第三层是卖战斗时使用的提升能力的道具，第四层卖的是可以提升口袋妖怪自身能

力的道具，第五层卖的都是**わざマッソ**，而顶层的自动售货机的饮料可以来回复 HP。地下则是仓库，因为每次进入货柜的位置都会改变，所以即使有货柜挡着也可以将所有道具拿到手的。

！！魔法师的提示：在百货大楼 5 层，每星期天都会有位售货小姐出现，如果队伍中第一个口袋妖怪和你很亲近，她会给你わざマッソ 27，否则就会给你わざマッソ 21。

テゾオとう电波塔，就是一直给大家发送电台节目的电台中心啦！不过现在只可以参观到第二层，还好可以看到很多人在这里工作，还有中奖柜台和口袋妖怪问答。

せいめいはんだんし的家，在这里可以为自己的口袋妖怪改名字，不过从别人那里交换而来的就不可以了。

ミテクルサイクル自行车店，好象很不景气，不过老板会送给你一辆自行车帮他做宣传。真好呀，可以飞车了！

マサキ的家！！很有实力的人物呀，为什么这么说呢？因为做出利用电脑来保管口袋妖怪们的系统的就是他啦！不过他正好出门了，通过他妹妹可以知道他的行动电话号码，打个电话联络一下吧。

グームーコーナー，太好了，是游戏中心呀！在这里不光有 777，还有新的卡片游戏，如果赢的游戏代币多，还可以换取稀有道具呢！不过也是很贵的呦，1000 元 50 个币。

えき车站，令人很期待的地方，但是还看不到列车，只有列车员，有些失望啦。

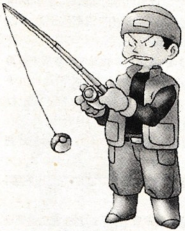


还有一条贯穿**コガネッティ**的地下通道，里面有卖独特的道具，还有一道封住的门，很可疑！

当然在**コガネッティ**也有 GYM 了，自然要再得一枚徽章。

通过 35 道路，便来到了**しぜんこうえん**。又有很多新的口袋妖怪了，不过它们越来越不好收了。

！！魔法师的提示：在しぜんこうえん，每星期二、四、六都会有捉虫大会！千万不要错过，而



且又提供免费口袋妖怪球，收的口袋妖怪归你自己所有，而且如果进入前三名还有丰厚的奖品呢！

在 36 号道路，打败挡在路中的树性口袋妖怪，就可以前往 37 号道路了，不过在向左之点可以先到右边和小胖子说说，他就会将技巧训练机 08 号给你。

在 37 号道路上发现三个排列得很整齐的木之实，原来这就是三色的**ぼんぐり**！如果将采下的**ぼんぐり**交给会制作口袋妖怪球的正义大叔，就可以作出有特殊效果的口袋妖怪球呢！

在 37 号道路的尽头，就是**エンヅュツテイ**，也是不小的城市。在这里也有很多的事情要做，真是忙不过来了。首先是进入 PC，会碰见**マサキ**（据说是关西腔），他会传授**タイムカプセル**（时空胶囊）的使用。终于可以和前作（口袋妖怪 红/绿）中的口袋妖怪交换了，真高兴。然后再去某间小屋，从屋里的人处得到**ダウヅングマツン**，可是探宝的机器呀！又是免费的，所以要好好利用。

*接下来是战斗，GYM 里的鬼系妖怪太令人头疼了，不过好歹努力的通过了，获得了徽章。而在舞蹈场上，有五位和服姐姐在跳舞，实际上她们都是口袋妖怪训练师，所以也要战斗，打败她们后，看台上的老爷爷归会给你**ひでんマツン** 03。让口袋妖怪学习就可以在水面上行动了！*

实际上在**エンヅュツテイ**有着大秘密！在城镇的东西方各建了一座塔，东边的还不可以上，而西边的据说因为大火只剩下地上一层和地下部分。一进入西边的塔，红发小子有出现了，当然还是被我 KO 了，哈！到底这里有着什么样的秘密呢？

エンヅュツテイ的西面就是 38 号道路，在道中间有个牧场哦！进去之后发现小牛生病了，没关系，只要多





喂它吃些**きのみ**它就会康复。之后，就可以在隔壁买到回复 HP100 的道具，还有会获得作为谢礼的**わざマツン** 13！

一直南下，就到了海滨小镇**アサギシテイ**。又有 GYM，冲呀，但是馆主却不在？那就先逛逛再说。在某间屋子里有获得更好的钓鱼竿呀！可以钓上以前钓不了的口袋妖怪了！在镇子右上角的屋子里，有人要用口袋妖怪电击球交换口袋妖怪**タラプ**，如果有的话，就换换吧。还在港口打听到了高速船的事情，是很令人期待的，不过现在也见不到船的影子。

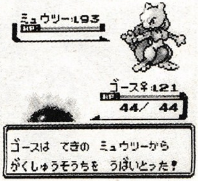
アサギシテイ里有一座高高的灯塔，里面有很多口袋妖怪训练师，在塔顶见到了馆主**ミカン**，因为灯塔上的口袋妖怪生病了，所以她在这里守候。

没办法，打听了 40 号水道的消息，就出发了。因为在海上，没什么参照物，所以很容易迷路，还是到 PC 中心回复了再出发吧。

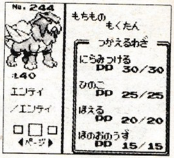
*经过了 40 号和 41 号水道，到达了在海的另一边的**タンバシテイ**。先到**くすり屋きん**处拿到药品**ひでんのくすり**，这可是治疗灯塔上口袋妖怪病的药品哦！这里也有 GYM，自然再获得一徽章啦。*

回到海滨小镇**アサギシテイ**之后，到灯塔上治好了口袋妖怪的病，**ミカン**回到了 GYM 接受你的挑战，使用火属性的口袋妖怪比较有利。

下一个目标是第七枚徽章，回到**エンヅュツテイ**从东面出去，就是 42 号道路，可以直接从水上通过，也可以从上面的洞穴走，就看你的喜好了，不过洞穴里宝物多多，妖怪多多。在道中间，有看到了排列整齐的木之实，看来又可以让会制作口袋妖怪球的正义大叔做新品种的口



袋妖怪球了，happy！



终于到了宁静的小镇**チョウジタウン**，在这里听到了火箭兵团和红色暴鲤龙的消息，而 GYM 的门口又有个家伙不让我进，镇子东面的路也挡上了，所一没办法，直接向上去**いかりのみずうみ**抓红色暴鲤龙吧！

去**いかりのみずうみ**先要经过 43 号道路，没想到在路卡里竟被火箭兵团强收了 1000 元的过路费！！而且每经过一次就要交一次！！所以还是从左侧的小路走吧，虽然会遇到口袋妖怪训练师。

在湖的中央会看到红色暴鲤龙，努力的抓住它！附近还有钓鱼名人的家等地，有空可以多去看看，有些有趣的东东哦。

这时候回到**いかりのみずうみ**的 SHOP，却发生了大事件！在**ワタル**的帮助下发现了到火箭兵团秘密基地的入口！！

潜入火箭兵团秘密基地后，接踵而来的是火箭兵团成员和很多的宝物，战斗战斗再战斗，以为有很多回自爆的口袋妖怪，所以战斗很艰苦。还好**ワタル**中途会帮你补一回 HP。在战斗中搜集好 3 组密码，才可以打开最后的电机房的门，这时又有两个干部袭来，还好**ワタル**前来帮忙，只用对付一个就可以了。进入电机房后，会发现被利用的口袋妖怪电击球的前身，尽量收了它们吧。之后就可以将火箭兵团秘密基地摧毁了！

这时**チョウジタウン**的 GYM 也可以去了，馆里的冰迷宫很容易，不过口袋妖怪训练师和馆主的 LV 越来越高了。





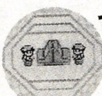
取得了徽章，出了 GYM 还来不及高兴，博士有来电话了，大事件！！**コガネッティ**的电波塔被火箭兵团占据了！！于是赶紧赶到**コガネッティ**探查。

果然，**コガネッティ**的很多地方都被火箭兵团占据了，那么赶快去电波塔吧！

从第一层一直打到顶层都很顺利，除了第三层有一扇打不开的栅栏门，遇到假扮局长的火箭兵团干部，击败他可以得到一把钥匙。还记得贯穿**コガネッティ**的地下通道吗？其中有一扇封住的门，对了，就是它。潜入地下通道，进入底下仓库。有会碰到红毛小子！所以在此之前最好到 PC 里回复一下 HP。这里有机关，不过很容易，不过要尽量将所有宝物都拿到哦！最后营救了真正的局长，他会将第三层栅栏门的钥匙给你。从楼梯上去，竟然是百货大楼的底下仓库！

又匆匆忙忙的回到电波塔，终于解决了电波塔入侵事件。电波塔上的人们会感激的送你很多好东东。

对战游戏！



好了，八枚徽章就剩最后的一枚了。最后的 GYM 在**フスベシタウン**。要回到宁静的小镇**チョウジタウン**，这时候挡在东边的大叔已经不在了。



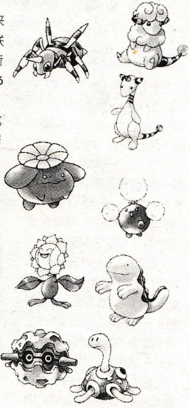
经过 44 号道路，进入必经之地**こおりのぬけみち**。这里是冰的洞穴，需要将冰面上层的 4 块石头推下，放在冰面上做阻挡物才可以通过到达**フスベシタウン**。

在**フスベシタウン**有位很厉害的人，他可以帮你的口袋



妖怪忘记战斗技巧，就连不能删去的秘传技巧也可以忘记！

最后的 GYM 了，还是要先推动石头做垫脚石才可以见到 BOSS。终于将 GYM 馆主打败了，没想到他竟然因为我没有**りゅうのキバ**而不给我徽章！！怎么办？发现先前不可以进入的位于 GYM 上方的龙之洞穴可以进入了，进入之后竟然在里面发现了**りゅうのキバ**！当拿起**りゅうのキバ**的时候，馆主出现了，终于最后的徽章入手了！



在走出龙之洞穴时，博士打来电话，告诉我可以进行口袋妖怪联赛的消息，并叫我到他的研究所去。好的，立即动身，通过了 45，46 号道路，终于回家了。

回家看看妈妈，便到研究所找到博士，于是得到了 Master Ball，据说什么口袋妖怪都可以轻易捉到，不过只有一个，还是先珍藏起来的好。还得知了口袋妖怪联赛的地点就在家的东面。

整理了行装，再次出发。先向东渡水到了 26 号道路，使用秘传机器 07 可以跨越瀑布，经过 27 号道路，便是**チャンピオンロード**，在尽头红发小子真是阴魂不散又出现了，这回他的口袋妖怪可真是够强劲的，还是多准备些道具吧。

出了洞口，真是一片光明呀！下面赶去参加口袋妖怪联赛吧！



回复了体力，就进入了赛场，门就关了。怎么有些关门放狗的架势！！

迎接你的实力强劲的四天王！！而他们的口袋妖怪都在 40 级以上，如果水平不够，还是会去多练习练习的好。击败四天王后，曾帮助过你的**ワクル**就会登场，他使用的是龙系的口袋妖怪，级别很恐怖哦！

终于，终于打败了**ワクル**，成为了胜利者，太 happy 黑皮了！还有电波塔的记者来采访我呢。与**ワクル**进入殿堂，就是令人激动的 Ending！！

……

……

……

！！虽然 Ending 了，但是真正的旅程才开始！！

旅程再次从**ワカバタウン**开始，这时候才发现从 27 号道路所到的地方是另一块大陆**カントー**！有很多没有去过的地方呢！

开始之后不久就接到博士的电话，便去了研究所。博士为自己准备了远征**カントー**大陆的船票。于是便到了海滨小镇**アサギシテイ**，做上了高速船，想**カントー**大陆出发了。

在高速船**アクア**号上，也有很多口袋妖怪训练师。在船上也不闲着，帮带帽子的先生找到他的孙女，还可以得到奖励。这时候，**アクア**号到了**クチバシテイ**。

在**カントー**大陆也有 8 个 GYM 馆，所以也是要收集 8 枚徽章的。

四处转了转，经过 6 号道路来到**ヤマブキシテイ**。据说这里的大厦就是三年前发生骚乱的地方，又获得了一些好东东。而车站因为发电站

出现问题，现在不可以使用。所以，为了能体会乘火车的乐趣，向 10 号道路附近的发电站前进。



在发电站打听到原来新的发电机组件被偷了！又听说在**ハナダシティ**有神秘人出现！

到达**ハナダシティ**后，在 GYM 的入口处发现奇怪的黑衣人，一路跟踪，终于在 24 号道路截住他，原来他是火箭兵团的余党！！打败他之后，他交代了偷走组件，并将组件藏在**ハナダシティ**的 GYM 里的水里。回到**ハナダシティ**，在 GYM 里的水边调查，找回了组件（不要在队伍里有会游水的口袋妖怪）。将组件交回发电站，又解决了危机。

终于火车可以开动了！不过没有车票！？如何获得定期车票呢？在**ヤマブキシティ**左上的屋子里有个女孩，她正为丢了**ピッピ**玩偶而发愁。其实只要到**クチバシティ**的 GYM 上方的屋子里，和男孩交谈就可以取回**ピッピ**玩偶，这样一来，女孩就会将定期车票送给你。有了它，就可以登上火车了！

ハナダシティ的 GYM 里始终没有馆主，在 25 号道路附近找到了她，对话后她就会回到 GYM 等待挑战。

在 11 号道路上有个巨大的口袋妖怪**カビゴン**挡着路，怎么办？在火车开通之后，回到原来大陆的电波塔，在一层会得到收音机。将频道调到 20，利用正在放送的音乐将**カビゴン**唤醒并将其打败，能收服更好啦。之后，11 号道路就可以通过了。



在 12 号道路的屋子里，可以得到更好的钓鱼竿，连湖底的口袋妖怪都可以钓起了。

为了得到传说中的口袋妖怪，在**ニビシティ**的 SHOP 附近找到一位老爷爷，他会给你用来捕捉传说中口袋妖怪的重要道具。

在 3 号道路的尽头是**おつきみやま**

穴，在这里再次与可以称为命运中对手的红发小子对决。在这次较量之后，他便会每星期一，三在口袋妖怪联赛馆挑战你，而每星期二，四会在**りゅうのあ**修炼。

在收集了 15 枚徽章之后，到达了**トキワシティ**。结果 GYM 里又没有人。还好，在**マサラタウン**南面的小岛**ゲレンタウン**找到了馆主**グリーン**，对话之后，他就会到了 GYM。

终于，16 枚徽章全部入手了！该是真正的 Ending 了吧。

到达**マサラタウン**的**オーキド**博士研究所，博士验证了徽章，告诉你现在可以去**シロガネ**山了！

猜猜在**シロガネ**山的究极口袋妖怪训练师是谁？是上集《《口袋妖怪红/绿》》的主角哦！他手上都是 70 多级的口袋妖怪呀！

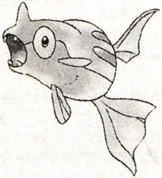
为了最后的胜利，击败他吧……

《口袋妖怪·金、银》的秘密

《口袋妖怪·金、银》中除了正式的故事流程外，有着太多的独立事件和技巧，现在就整理出来，展现在你面前：

抓虫大会！

在**しぜんこうえん**，每星期二，四，六都会举办抓虫大会！规则是带着自己的一只口袋妖怪，在限制时间内在**しぜんこうえん**捕捉口袋妖怪，根据所捕捉到的口袋妖怪来审定名次。因为参加大会不用报名费，而且口袋妖怪球也由大会提供，捉到的口袋妖怪又归自己所有，所以要经常来呀！奖品是非常丰富的，即使没有进入前三名也会有鼓励奖的。

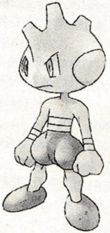


可以得到的奖品

第一名：**たいようのいし**，是用来使口袋妖怪进化的道具。

第二名：**かわらずのいし**，口袋妖怪装备了的话，就不会进化，很有趣的道具。

第三名：回复体力用的东东



更加有效的收服口袋妖怪！

一般的方法是将口袋妖怪打至红血，再抛出口袋妖怪球。可是到了后期，光是将口袋妖怪打至红血也收不了，反而白白浪费口袋妖怪球。如果将口袋妖怪的状态变成特殊状态，那么收服的成功率将大大提高。

按成功率从底到高的顺序来排列：

毒どく——烫伤やけど——麻痹まひ——睡眠れむり——冰冻こおり

ふしぎなおくりもの！

如果使用红外通信，可以得到**ふしぎなおくりもの**！虽然大多是普通的道具，不过也会有口袋妖怪的玩偶。如果与“口袋妖怪 皮卡丘”计步器红外通信，会根据瓦特数来计算获得什么宝物。

！！魔法师的提示：专门从香港带回的“口袋妖怪 皮卡丘”计步器真是很有意思，不过有时为了多多计步，走“之”字型或原地颤就太中毒了。哈！

神秘的星期五口袋妖怪！

在**つながりのどうくつ**洞穴里，一个口袋妖怪训练师会告诉你每星期五在洞穴的深处会传来神秘的叫声。当你的口袋妖怪会游泳之后，星期五去**つながりのどうくつ**，在洞的深处就会发现神秘的星期五口袋妖怪“拉普拉斯”！！

“拉普拉斯”只会在这里出现，所以不过怎么样都要将它收服！！



传说中上古的口袋妖怪！

没错，在《口袋妖怪 · 金、银》中存在被封引的上古口袋妖怪，它们是从闪电，火，水中诞生的“雷皇”“炎帝”和“水君”！！

在**エンヅュツテイ**的西边的废墟地下，

就是封引着传说中上古的口袋妖怪的地方。使用“**いわくだき**”的技巧解决石头障碍，在洞穴的尽头便是石化了的“雷皇”“炎帝”和“水君”。

一靠近它们，它们就会复活，而且飞快的跑开了。

怎样追踪它们并收服它们呢？

“雷皇”“炎帝”和“水君”的移动场所就是在开始的大陆各地的草丛里。它们会不停的移动，不过只要被你碰到过一次，就可以通过口袋妖怪图鉴来确定它们的位置。不过每条道路中草丛那么多，怎么办呢？其实，在36号道路和42号道路都只有一处草丛，在那里蹲守是最好的。

除了口袋妖怪图鉴之外的アンノーン图鉴！

在**キキヨウシテイ**西南的遗迹里，如果完成古老的拼图，就可以见到特殊的口袋妖怪**アンノーン**。它们可是有若干种图形的，比较象象形文字。到遗迹附近的研究所里可以记录**アンノーン**图鉴。如果全部收集，会怎么样呢？

会制作口袋妖怪球的正义大叔！

在**ヒワダタウン**里，会有正义大叔为你制作口袋妖怪球，根据你给他的材料制作出不同的口袋妖怪球。不过一天只能做一个。

ももぼんぐり　ラブラブボール

捕捉和正在战斗的我方口袋妖怪性别不同的口袋妖怪时有利

みどぼんぐり　フレンドボール

使用这个口袋妖怪球捕捉到的口袋妖怪和你会较亲近

きぼんぐり　ムーンボール

容易捕捉到用つきのいし进化的口袋妖怪

あかほんぐり　レベルボール

用来捉级别比自己低的口袋妖怪

あおぼんぐり　ルアーボール

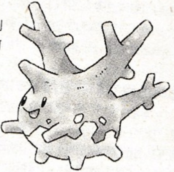
用来捉钓上来的口袋妖怪

くろぼんぐり　ヘビーボール

用来捉比较沉的口袋妖怪



尽量发掘隐藏的宝物吧！



在エンジユシテイ可以得到探宝工具ダウジングマシン，如何使用呢？

当使用ダウジングマシン时，如果屏幕内有隐藏的宝物，就会有反应。这样就可以判断什么地方有隐藏的宝物了。

有着不同进化方向的口袋妖怪！

前往エンジユシテイ和マサキ碰面之后，再回到他在コガネシテイ的家，他就会将口袋妖怪"伊布"送给你！

通过使用不同的进化道具就可以让"伊布"进化成"火精灵"，"雷精灵"和"水精灵"，而且在本作还有两种特殊形态可以进化，分别是超能力属性的"艾菲"和恶属性的"布拉奇"。

收音机的真正妙用！

在电波塔得到的收音机，可以听由电波塔提供的四个节目。为与 5 左右的口袋妖怪图鉴频道，在这里每天早上 4 至 10 点放送的是"口袋妖怪情况汇报"，而从早上 10 点一直到第二天早上 4 点放送的节目是"博士的口袋妖怪讲座"。这些对你确定某种口袋妖怪的位置可以很有帮助的哟！

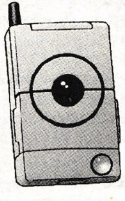
而在 5 与 10 中间的放送的是 BGM 音乐。每周会放送两首。星期二，四，六，日放送的是"口袋妖怪进行曲"，这时候口袋妖怪们的出现率会较高。而星期一，三，五放送的则是"催眠曲"，所以口袋妖怪们不会很活跃。



还有啦，在接近 10 的放送的抽奖节目，如果你的口袋妖怪中奖了，就要赶快去电波塔去换奖品哦！

!!魔法师的提示：在这里鼓励多多和朋友交换口袋妖怪，这样一来你的口

袋妖怪的 ID 号会多多，中奖的概率会大大。



トゲピー的出生！

还记得在开始游戏时博士给你的口袋妖怪蛋吗?那个其实就是トゲピー呀!只要你一直带这他(还未出生时)冒险,过一段时间,它就会出生了！很可爱哟！

两大传说口袋妖怪！

居住在スズのとう的"ホウホウ"和居住在うずまきじま的"ルギア"在《口袋妖怪·金、银》中以不同等级出现，如果要捕获它们，就要拥有にじんのはれ(《口袋妖怪·金》)或ぎんいろのはれ(《口袋妖怪·银》)

秘传机器的总结！

可以切开挡路的树的秘传机器 01 いあいぎりり

可以瞬间到达某地的秘传机器 02 そらをとぶ

可以令口袋妖怪学会游泳的秘传机器 03 なみのり

可以推动石头的秘传机器 04 かいりき

可以照亮黑暗洞穴的秘传机器 05 フラッシユ

可以穿过旋涡的秘传机器 06 うずしお

可以跨越瀑布的秘传机器 07 たきのぼり

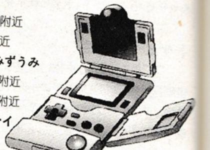
"口袋妖怪 皮卡丘"计步器的乐趣！

这可是与《口袋妖怪·金、银》互动的新版本电子宠物！有着彩色液晶屏幕！！通过你每天走路的步数来计算你和皮卡丘的友好度，而且所积攒的步数会换算成瓦特数，送给皮卡丘，或送给朋友的皮卡丘，或与《口袋妖怪·金、银》通讯来换取奖品。总之很有趣的！

按时间出现的人物！

《口袋妖怪·金、银》是十分重视利用时间的游戏，所以根据不同的时间做不同的事是很重要的。而有些人物只有在特定的时间和地点才会

出现。



星期一的**ツキコ**出现在 40 号水道附近

星期二的**ヒコ**出现在 29 号道路附近

星期三的**ミズオ**出现在**いかりのみずうみ**

星期四的**モケオ**出现在 36 号道路附近

星期五的**カネコ**出现在 32 号道路附近

星期六的**ツチオ**出现在**フスベツテイ**

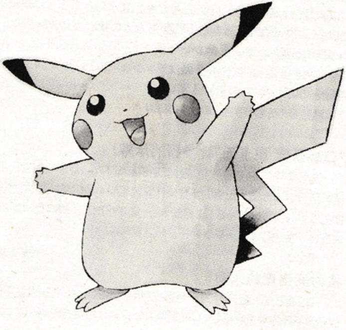
星期日的**ニチオ**出现在 37 号道路

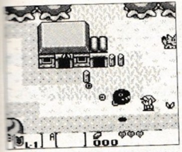
注意！不同颜色的口袋妖怪登场！

没错，的确存在同一种类而颜色不同的口袋妖怪！如果在图鉴中口袋妖怪性别标志旁边有特殊的标志，那么，恭喜你了，是特殊颜色的口袋妖怪！

不过很抱歉，不同颜色的口袋妖怪的出现条件还是未知，难道完全是凭你的运气了吗?

文／魔法师





塞尔达传说

梦见岛 DX

厂商:NINTENDO

发售日:1998 年 12 月 12 日

类型:A・RPG

对应:袖珍打印机、彩色 GB

关于本游戏的流程攻略请参阅以前的杂志或《GB 特辑》，本文所载为秘技、宝物、迷宫攻略等。为了读者阅读方便，本文中的物品名称将尽可能与流程攻略取得一致。本文所用坐标为前横后纵，例：(7,14) 指横数 7 格，纵数 14 格的地方。

秘技篇

1. **偷道具**：在第一个村子的商店里 (4，10)，从墙上取下道具后就绕着店主转，当他脸朝向上或右边时冲出门口，就可以不花钱偷出道具，但再想买东西的话会被店主电死一次，而后又恢复正常。

2. **特殊的名字**：当要新开一个进度档的时候必须输入名字，如果输入**"せるだ"**或是**"とたけけ"**的话，音乐就会变化。

3. **少花钱买道具**：在付钱的时候，钱数是渐渐被减下去的，只要在钱数开始减少时立即同时按下 SELECT、START、A、B 键，选择**セーブしておわる**，然后提取进度，就会发现要买的道具已经到手而钱却没花几个。

4. **飞弹**：在 A、B 键上分别装备炸弹和弓箭，然后同时按下 A、B 键即可射出飞弹，不仅威力巨大，而且可以炸开可望不可及的墙壁、岩石等。

5. **完美的结局**：知道在提取进度时，名字下面的数字代表什么吗?那就是你战死的次数，如果能一次不死地打穿游戏，则结尾动画会稍有不同，还有开发组的一句留言："The development team would like to thank you for playing!"

小恶魔篇

游戏中共有三处秘密祭坛，当把火种撒向祭坛时就会有小恶魔出现。这三只小恶魔会分别提升主角所持火种、炸弹、弓箭的上限。祭坛地点如下

1. (3,6)处石头下有秘道，需要用手钳搬开石头进入。

2. (5,1)处宝箱右下方的石头下有秘道，通向祭坛

3. (7,5)处的地道下是另一个祭坛，但必须从(10,16)处被花包围着的地道口进入。要除掉那些花有几种方法可以选择：

①用弓箭＋炸弹的飞弹炸掉

②用回力镖打掉

③用火之神杖烧掉

大红心收集篇

1. 在(2,9)处村中池塘边与钓鱼者交谈，花10元钱玩钓鱼游戏，将最右边的大鱼钓上来的同时获得一颗大红心。

2. (1,11)处的井下有大红心，要打掉上方高台上的花，从缺口处跳下才能掉进井里。

3. (5,5)处草地上放有大红心，有羽毛后即可取得。

4. (3,7)处洞内有一大红心，要用手钳将骷髅搬开。

5. (7,9)处洞内上方右侧有可炸开的密道，进入即可发现

6. 在(15,13)处打死沙蚕后，被流沙冲入地洞，此处正上方可炸开通道取得大红心。

7. (15,3)处山洞内的水潭下有大红心，要潜水才能找到

8. (9,8)处城墙外的河水里有大红心，也要潜水取得，其位置在靠近下方岸边的五个落穴中，左起第二个的地方。

9. 在(14,14)处炸开山洞，用弓箭加炸弹轰开远处的圆石，再用飞抓拉过对面，即可取得大红心。离开时向右走到尽头，用炸弹炸开出路。

10. (8,1)处高台上的花丛下藏有地道，其中下方为可炸开的通路，里面有大红心。

11. (7,8)处墓地右下方的墓碑向上推开就露出地道，用飞爪取得大红心。

12. 在八号迷宫破解过程中会到达(1,1)处取得大红心。

最终 BOSS 攻略篇

要见最终BOSS就必须在村中(1,12)处屋里看书，记住一个移动方向序列(每次游戏都可能不同)，然后到(7,1)处的巨卵前吹响一号笛，在卵内前进不久会落下深渊，从这以后就要按书中所写方向走，最后又跳进一个大坑就迎来了决战。

最终BOSS有6种形态，攻击方法如下：

第一形态：向它撒火种

第二形态：在它发射火球时快速挥剑，把火球弹回用来攻击它自己，但不要站太远。有时它会发无法射回的子弹，一般可以不管，失点血不算什么。

第三形态：类似一号迷宫总BOSS，用剑打它尾部即可

第四形态：用跑鞋和剑连续冲刺它身体

第五形态：用火之神杖烧一下即可

第六形态：最好用上回力镖，配合羽毛。当它的旋臂扫来时跳起躲避，只要其主体上眼睛睁开就迅速在其正下方用回力镖猛打那眼睛，很快就能胜出。

螺号收集篇

螺号是令剑升级的必须品，当你收集了超过20个螺号时，去(11,9)的小屋内，可以得到LV2的宝剑，此剑不但威力大，而且在主角满血时能放出剑气伤人，下面是螺号位置：

1. (4,11)处村中的花丛中，用剑砍掉花可发现。

2. (2,8)宝箱内。

3. 取三号迷宫钥匙过程中，(7,14)屋内地道里向左，推开石头跳到对岸，宝箱内就是螺号。

4. (7,11)岛上的花下。游泳可达此处。

5. 送幽灵事件之后，回到(7,16)的屋子里，某个瓦罐下能找到。

6. (9,16)处水中岛上的花下。

7. (10,15)处左下方岸角的花下。

8. 从(9,12)或(9,13)的洞进入之后，左端墙壁可以炸开，由此上到高层，在(9,11)处猫头鹰像的左下角用铁锹挖出。

9. 搬起(10,12)处的岩石可以发现。

10. (12,9)处高台上的花丛里有螺号。

11. 搬起(13,1)处岩石

12. 从(14,2)处洞口进入，炸开右上方通道，上到高层，在(14,2)的高台上的宝箱里。

13. (15,11)处触动雕像使其活化，露出地道入口，进入后宝箱内有螺号。

14. (16,16)处的岩石下。

15. (11,14)处猫头鹰雕像旁可用铁锹挖到。

16. (5,8)处花下。

17. 在(6,11)的高台上有四片小草地，它们围起来的土地埋有一个螺号。

18. (2,11)处民居右边小屋里埋有一个螺号。

19. 在(5,11)处有一棵单独生长的大树，从正下方冲刺树干可得螺号。

20. (3,14)处也有棵树，从正下方冲刺也会有螺号出现。

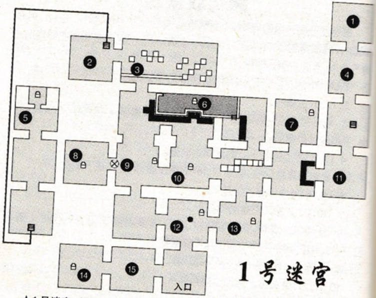
21. 在有母鸡作同伴时，到(9,8)处，靠母鸡飞过落穴，进入地道，有一装螺号的宝箱。

22. 一号迷宫内有一宝箱中为螺号。

23. 六号迷宫可通道通往(13,7)处小岛，岛上宝箱内为螺号。

24. 七号迷宫里有一宝箱是螺号。

当手中刚好有5个或10个螺号时，到(11,9)处小屋内，分别获得一个螺号的奖励。虽然螺号总数比20个多，但多收集也没什么好处，一旦剑升级，所有螺号都消失，不论是手中多余的还是没拿的。

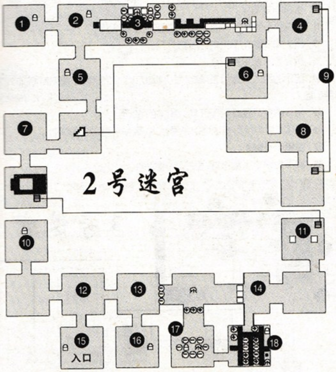


★1 号迷宫：首先要从(3,7)处洞口进入，从(1,6)处洞口穿出，在地上拾到"蘑菇"，再到(6,7)处的屋内，把"蘑菇"装备上再交给女巫，得到火种，然后到(2,6)处的大树边，向那只狸撒火种使它离开，之后就可以到达(2,5)处，从宝箱中取得一号迷宫的钥匙。而迷宫入口就在(4,14)处。

1. 这里放着第一件特殊乐器。
2. 对付这里的敌人要先用盾挡住它的撞击，再趁其翻倒时挥剑杀之。杀光之后即可见到地道口。
3. 必须把这里唯一一块单独摆放的石砖向上推才能开门。
4. 这屋里是此迷宫的总 BOSS，只要用剑打它的尾巴即可，如果被撞下去就只能爬回前一个房间重来了。
5. 宝箱内是羽毛，装备后可以跳跃。
6. 宝箱内是打开本迷宫 BOSS 所在房间的钥匙（以下简称 BOSSKEY）。
7. 把三个东西打成同样花色即可令宝箱出现。
8. 宝箱内是螺号。
9. 杀光敌人出现宝箱，内有 20 元。
10. 宝箱内是普遍钥匙。

- △ 冰块，可以用跑鞋和剑冲破
- ⊗ 需使用炸弹的地方
- 宝箱
- 下行地道口
- 迷宫内所有方柱下沉、升起的转换开关
- 初始状态为升起的方柱
- 初始状态为下沉的方柱
- 一种辅路机，推动后可用方向键控制
- 上行楼梯
- 登上高台的梯子
- □ 石砖
- ● 按钮
- 落穴

11. 此屋内是本迷宫的中 BOSS，只需在滚子袭来时跳过，再用剑劈之即可。
12. 踩动按钮会出现宝箱，内为钥匙。
13. 杀光敌人出现宝箱，内为迷宫地图。
14. 宝箱内是指南针。
15. 把两个敌人打下落穴即可得到钥匙。



★2 号迷宫：在(6,4)处有一洞口，进入之后不久就能见到 BOSS，对付他不可硬拼，先避开它的弓箭，再让它自己撞到墙上晕倒，趁机猛攻即可。最深处找到黑铁球，利用它咬开(5,3)处洞口外的水生植物，进入二号迷宫。

1. 这屋里的幽灵不能用剑杀死，但只需用火种点燃火盆即可杀死它们，同时令宝箱出现，里面是手钳，对着瓦罐、岩石等物按住手钳，再拉一下后可将之举起，再按能投出去。
2. 宝箱中为 20 元。
3. 宝箱中为钥匙。
4. 这里的兔子头可以用投瓦罐的方法杀死。
5. 宝箱中为迷宫地图。
6. 要按照兔子头、蝙蝠、骷髅的顺序杀掉它们才能令宝箱出现，里面是 Boss key。

7. 这里是中 BOSS,逼近猛打即可。

8. 这屋里是总 BOSS,首先,当小丑从罐出探出头时,会连发几个火球,避过它们再用剑打一下罐子,然后用手钳举起罐子向墙上砸,不久罐子破掉,这时要在小丑分身时按住剑蓄力,当小丑现形时立刻使出旋转剑斩之。

9. 这段地道中有一处石板必须让主角举着瓦罐才能落下。

10. 宝箱中是笔尖。

11. 把两块石砖推向中间才能令地道口出现。

12. 用火种点燃两个火盆可以打开门。

13. 杀光敌人能取得钥匙。

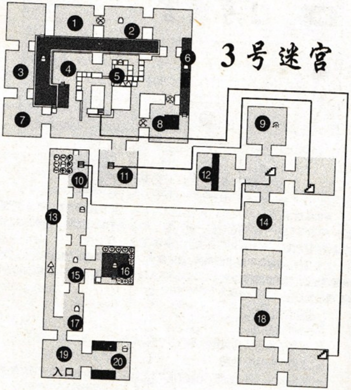
14. 这里的敌人采取与主角相反的移动方向,拉近距离用炸弹可杀掉它们,取得钥匙。

15. 用手钳搬开瓦罐可以取到宝箱中的 50 元。

16. 使用(14)中所写方法可以杀掉敌人,取得宝箱中的指南针。

17. 宝箱中是钥匙。

18. 踩下按钮令宝箱出现,里面是钥匙。





★3 号迷宫:首先要用(4,12)商店里的鸭子到(3,9)屋里换蝴蝶结,到(2,11)的小屋里与小黑球换罐头,到(4,15)屋里换香蕉把香蕉给(12,8)处的猴子,架起通向对岸的桥。再从(11,5)处城墙外的花下藏着的地道进入城中,杀死城堡左侧乌鸦,右侧地鼠,杀光殿内一层敌人,用炸弹炸开二层墙上的浮雕,杀掉里面的敌人,解决最深处的 BOSS 之后,五片叶子即可找齐,用这五片叶子到(7,14)小屋找男孩,推开桌子,经地道到达屋外猫头鹰雕像,从它脚下挖出第三关钥匙。迷宫入口在(6,12)处。

1. 杀光敌人会出现钥匙

2. 宝箱中是指南针

3. 杀光敌人可令宝箱出现,里面是 50 元。

4. 这里是中 BOSS,要把炸弹放在它们前进途中,让它们自己吞下去,在肚中炸开,反复三次即可。

5. 推开宝箱右边的石砖(一块向前一块向上),可到宝箱前,取出跑鞋。

6. 宝箱中是 Bosskey,但要将跑鞋和羽毛配合使用,先冲再跳跃过落穴。

7. 杀光敌人出现钥匙

8. 用冲跳跃过落穴

9. 杀光敌人会出现钥匙

10. 宝箱中为笔尖

11. 杀光敌人可取到钥匙

12. 杀光敌人可取到钥匙

13. 要让宝箱出现,必须把左侧窄道内的敌人也杀掉。

14. 杀光敌人可令钥匙出现

15. 宝箱中是敌人

16. 宝箱中是地图

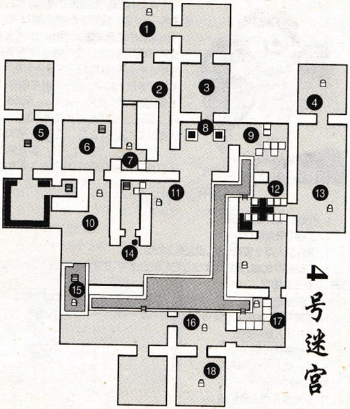
17. 杀光敌人才能令宝箱出现

18. 此屋内是总 BOSS,一开始就要装配跑鞋和剑,撞击墙壁使 BOSS 现身,然后不断对准 BOSS 中间冲刺、挥剑,令其断为两部分,此后将跑鞋换成羽毛,用剑砍完某个分身后,在其砸向地面时跳一下,以免震倒,不久即可取胜。

19. 正上方的门要用瓦罐砸开

20. 先要取得跑鞋,然后配合剑冲刺那风眼,宝箱中是钥匙。





4号迷宫

★4 号迷宫：当女孩マリン成为伙伴之后，到(14,16)处与海豹谈话，然后到(15,13)处打死沙蛋，取得四号迷宫钥匙。在(12,3)处使用钥匙，再经(8,2)处山洞到达(12,2)处，从山崖跳下就到了四号迷宫的门前。

1. 宝箱中是潜水衣，拥有后不必装备即可发挥使用。在深水区按 B 键能潜水，按 A 键是短距离快速游泳。

2. 在此要注意地面上闪光的方砖，哪块闪就去踩哪块，但移动时不可碰到别的方砖。

3. 这屋里是中 BOSS

4. 炸开宝箱前的圆石就能取到钥匙了。

5. 从这里的地道口下去能遇到水中的 BOSS，用弓箭加炸弹攻击其嘴部即可。

6. 这里的方砖也必须依次踩下，顺序与②所在屋中闪光顺序相同，成功后地道即会出现。

7. 箱内是钥匙

8. 杀光这里的敌人后钥匙会落入水中

9. 从此处地道下去，潜水拾回刚才掉进水里的钥匙。而高台的宝箱内有地图。

10. 宝箱内是敌人

11. 箱中有 50 元

12. 将羽毛和跑鞋配合使用，能够跳过这里的落穴。

13. 炸掉并推开宝箱前的障碍可取得箱内的钥匙。

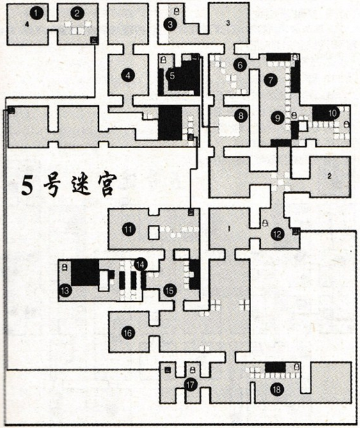
14. 踩下按钮门才开

15. 箱中是 Bosskey

16. 箱内为指南针

17. 箱内是笔尖

18. 箱内是钥匙



5 号迷宫

★5 号迷宫：到(10,14)处，在石圈外侧左下方潜水就到进入五号迷宫这里的中 Boss 很怪异，它会按图中所标顺序在不同地点出现。对付这中 Boss，先要挥剑打中它一下，在它变成一堆散落的骨架时，在旁边放上一颗炸弹，返复几次即

可。

1. 这里是中 BOSS 最后出现的地方，打胜之后会得到飞抓。

2. 把分开的石砖向中间推就能取得钥匙

3. 宝箱中是地图

4. 这个屋子里是总 BOSS 出没之处。对付他不可心急，站在角落里等时机，当有怪物在附近洞中露头时，立即用飞抓将其抓出来打。

5. 宝箱内是 Bosskey，但要用飞抓架起桥才能拿到。

6. 注意杀光左下、右上两个区域的敌人。

7. 宝箱内有 50 元

8. 此屋的水池下藏有暗道，潜水就能发现。

9. 宝箱内为 50 元

10. 宝箱内是钥匙

11. BOSS 是两只螃蟹，在它们面前吹一号笛的话，它们就会张嘴吐子弹。乘机将弓箭射入则能消灭它们。

12. 宝箱内没有任何有价值的物品

13. 箱中有一把钥匙

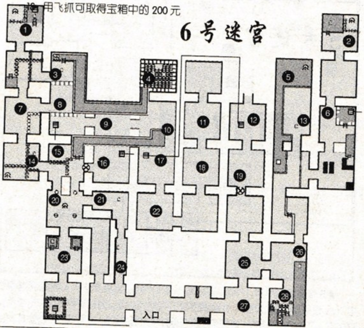
14. 通过这里最好用飞抓去抓对面的石砖

15. 用飞抓抓住铁钩可在落穴上架桥

16. 杀光敌人可使宝箱出现，内为笔尖。

17. 宝箱内是指南针

18. 用飞抓可取得宝箱中的 200 元



★6 号迷宫：在(13，11)处有座宫殿，但门外有些雕像已把路堵死，必须推一下这种雕像，使其活化，趁其移开时通过。

宫殿内的 BOSS 必须用弓箭射，再装备上羽毛就能避开他砸地时的震动。胜出之后取得六号迷宫钥匙。

1. 宝箱内有 100 元。从这里的地道出去是(13，7)的小岛，能从宝箱中取得螺号。要开门需将原来倒着的马头像立起来。

2. 开门方法与①相同，宝箱内有 200 元。

3. 宝箱中是指南针

4. 杀掉两个巫师即获钥匙

5. 这个宝箱要用瓦罐砸开，里面是 Bosskey

6. 这里的兔子头可以用炸弹炸死

7. 上方的门要用瓦罐砸开

8. 宝箱内放着笔尖

9. 立起马头像才能开门

10. 左边的门要用木象砸开，而要搬起木象，手钳必须升级。

11. 此屋有总 BOSS。先躲过周围的飞行物体，等地板上显出人脸时，用炸弹炸之即可。

12. 用升级的手钳搬开木象能发现地道

13. 宝箱内为钥匙

14. 宝箱内为地图

15. 踩下按钮令门打开

16. 杀光敌人使地道出现

17. 打碎所有飞撞过来的方砖可取得一把钥匙。

18. 用火种点燃两个火盆，就会有回复精灵出现。

19. 这个中 BOSS 会用一个大铁球砸主角，消灭它的关键在于要抢在它前面拾起铁球，并反过来砸它。

20. 这里的开关需要利用炸弹的延时来转换。

21. 宝箱内有 100 元

22. 杀掉所有敌人门才会打开，敌人包括中间那个风眼和隐藏着的史莱姆。

23. 宝箱内是二级手钳

24. 宝箱内有 50 元

25. 右侧的门要用木象砸开

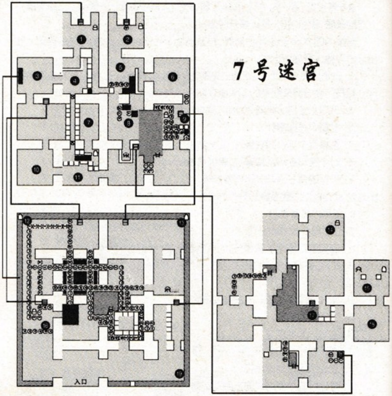
26. 炸死所有的巫师会令房门打开，高台上宝箱内是复活药。

27. 打碎所有飞来的地板可以使门开启。

28. 要到右边的高台，首先得令开关反转奇数次，以便登上左下角的高台，然后跳下落到中间升起的方柱上，再跳到右边升起的方柱上，即可登上右侧高台。

秘技补足：A. 在找小老鼠拍第一张照片的时候，一直选择第二项就会得到令一张照片，不过……

7 号迷宫



★7 号迷宫：第一步到（5，13）处，调查各指示牌，直到找到一个上面有箭头，按那箭头方向直着走，必有另一块牌，上面是另一个箭头，如此一直按箭头方向走并调查指示牌，最后打开地道，进去花 300 元买来三号笛，回到（3，10）处，推开风见鸡的底座，对着深处的骨架吹三号笛，获得同伙母鸡。装备手钳后抓住母鸡可以在一个屏幕范围内飞行。第二步到（15，1）处进入迷宫。

1. 把三个不断变换花色的东西用剑打成同一花色就会令宝箱出现，内为指南针。

2. 用手钳将马头像举起并投向墙壁，使它最后落地时直立着，只要两只都立起，宝箱就会出现，内为迷宫地图。

3. 从最左侧落穴落下可到下层高台上

4. 这里有一根石柱需要打碎

5. 这里有一根石柱需要打碎

6. 此屋中的铁球是打碎各石柱的必备武器，只有将其举起投向石柱才奏效，如果失手让它落进落穴，则它自己会重返此屋。

7. 这里有一根石柱需要破坏

8. 这里有一根石柱需要破坏

9. 宝箱内为二级盾牌，从这里的落穴跳下可达下层高台

10. 打完所有敌人可令钥匙出现

11. 还是打成同样花色令宝箱出现，但要取到中的炸弹，必需用飞抓。

12. 宝箱中为螺号

13. 宝箱中是钥匙

（14）宝箱内为一瓶复活药

15. 把两块石砖推向中间，就能取得宝箱中的 Boss key 了。

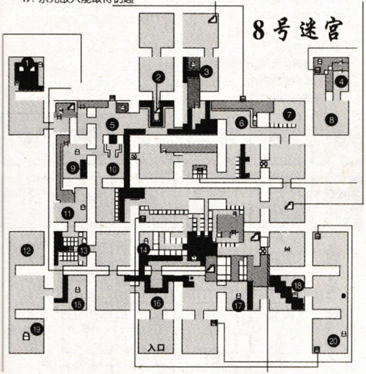
16. 宝箱内是笔尖

17. 从这里的地道出去是塔顶，也是与总 BOSS 战斗之处，用弓箭加炸弹的方式可以很快杀掉它。

18. 此屋为中 BOSS 所在，最好躲在角落里，拼命挥剑，只要一次打掉所有的小蝙蝠即可。

19. 杀光敌人能取得钥匙

8 号迷宫



★8 号迷宫：到（1，2）处吹响三号笛并杀死石龙即可到达八号迷宫。

1. 控制铺路机将整个房间铺满即可取到宝箱中的 Bosskey。

2. 此处为总 BOSS，只需用火之神杖连续攻击即可。

3. 宝箱中为复活药

4. 宝箱中为火之神杖

5. 宝箱中有 50 元,但要在左边高台上放出飞抓抓住宝箱。

6. 这里必须在高台上向下投炸弹,也就是安好炸弹后立即举起即可方便地投出。杀掉两个敌人后,可从宝箱中取得钥匙。

7. 杀光敌人可获得钥匙

8. 这里的中 BOSS 用蓄力后发动的回旋剑可轻易干掉。千万不要单纯用盾防御,它拥有令主角返回迷宫入口的特技。

9. 宝箱中是钥匙

10. 站在远处用弓箭射正上方的雕像,可以令钥匙出现。

11. 取得火之神杖之后用它点燃两个火盆可令宝箱出现,内有一把钥匙。

12. 杀死敌人得到钥匙

13. 控制铺路机铺满房间之后,能从宝箱中取得 20 元。

14. 箱中放有地图

15. 宝箱中为 50 元

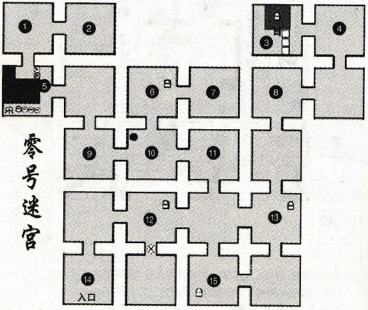
16. 杀死敌人才能打开门

17. 箱内有敌人

18. 铺满路之后可以获得钥匙

19. 宝箱中是指南针

20. 宝箱宝箱中是笔尖



★零号迷宫:这是彩色化后的 DX 版独有的迷宫。到(8,8)处墓地,这里有五个墓碑,按照中下、左下、左上、中上,右上的顺序,将墓碑分别推向下、左、上、右、上,进入地道就是零号迷宫。

1. 这里是总 BOSS,要用强力武器快速连续攻击,否则一旦它颜色恢复,也就意味着体力恢复了。

2. 与此处仙女交谈可以选择换红色或蓝色服装,红色服装提升攻击力,蓝色则提升防御力,可反复更换。

3. 先把上下两块石砖向左推,再把中间一块推向上,就能取得宝箱中的 Bosskey。

4. 对付这里的中 BOSS 只要连续撒上几把火种即可。

5. 必要时使用弓箭射开关

6. 杀光敌人令宝箱出现,里面是地图。

7. 先把这里的敌人打得缩成球,然后用手钳举起,扔进相同颜色的地洞即可。

8. 把这里的变色球打成同色才能取到钥匙。

9. 与⑧所述条件相同,则能打开房门

10. 踩下按钮令门打开

11. 这里的中 BOSS 只需用强力武器连续攻击即可。

12. 与⑧所述相同条件,则宝箱出现,内为指南针。

13. 用与⑦所述相同的方法可以使宝箱出现,取到笔尖。

14. 与左侧人交谈时选**アオ**,与右侧人交谈时选**アカ**,二人便会让开路。

15. 宝箱中是钥匙

金钱收集篇

1. (3,7)处洞内宝箱为 50 元,要用剑打碎尖石,并推开圆石。

2. (5,4)处水中宝箱有 50 元,可以用黑链球咬开堵路的花,或用火之神杖等强力武器。

3. (7,9)处有个可炸开的山洞,用跑鞋冲开冰块可拿到宝箱中的 50 元。

4. 在村中(4,9)处的屋里有张床,睡上去就进入梦境。用跑鞋冲刺杀掉许多怪物,可拿到宝箱中的 100 元。

5. (6,15)处宝箱内 50 元

6. 从(8,2)处洞口进入,到上层的(9,2)处,宝箱里有 50 元。

7. 从(1,3)或(2,3)处洞口进入,用羽毛和手钳可以分别取得 50 元和 20 元。

8. 从 (14, 2) 处洞口进入,经炸开的通道到达上层,这里的宝箱只要打开一个,切换屏幕后就会全被打开,所以要一次尽量多的开箱。其实只要先不开箱,从下方洞口出去,再回来时所处位置就可以一次打开所有宝箱。

9. 乘木筏漂流时,尽量贴左侧走,可以在 (13, 6) 和 (14, 6) 两处开启宝箱,获得 40 元。

10. 进入(8,2)处洞口,二层使用飞抓可取得宝箱中的 50 元。

11. (5,1)处宝箱中有 50 元

12. 在(3,5)处的洞中使用飞抓可以取得宝箱中的 50 元。



风来的西林
月影村的怪物

厂商:CHUNSOFT
发售日:1996 年 11 月
类型:A・RPG
容量:4M

情节简介

这一次,浪人西林随着同伴**コッパ**来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民,而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。每年它都要来村里抓走一名村民,今年轮到了少女**フミ**。村民们虽悲愤之极,但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年**ナギ**挺身而出,只身前往魔窟营救**フミ**,但不幸也落入魔掌。在村民的央求下,西林决定前往怪物所在的巢穴营救**ナギ**、**フミ**还有同伴**コッパ**,并除去这个作恶多端的怪物。责任重大,他能否成功完成任务就看玩家你的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次:第一次是至第 10 层救出少年**ナギ**,第二次至“龙之颚”救回**コッパ**,第三次则进入“龙之颚”至顶层“魔窟”打倒**オロチ**救出**フミ**。

操作篇

一、标题画面:

につきをつくる——写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名,默认值为西林**シレフ**。选择游戏难度:**やさしい**简单、**ふつう**中等、**むずかしい**困难若为旧日记则选择**ふうらいにつき**(风来的日记)1~3,即三档记录。

にっきをうつす——日记拷贝
にっきをけす——消除日记
ほうけんにでる——继续冒险
なまえをかえる——更换姓名
かいそう——回顾日记的最后一段
ばんづけ/パスワード——排行榜/密码

●注:密码在通关后可取得,用于参加 CHUNSOFT 活动,对国内玩家恐怕无用,而且也早已过期了!

フェイのもんだい——问题(共 100 题),开动脑筋,解决难题,你能达成多少呢?

二、基本操作法:

十字键:主人公的移动,道具的选择
选择键(SELECT):在迷宫内有效,看地图,但只显示已探索区域
START 键:按一下,而后用十字键选择攻击方向
A 键:攻击,决定道具的使用
B 键:调出指令栏,取消上次操作
十字键:+B 键:快速移动
十字键:+START 键:抄近道,在被怪物包围前尽快脱出房间
A 键+B 键:快速回复体力,但仍计算回合数,消耗满腹度
A 键+选择键:发射弓箭(先装备后使用)

三、指令栏及主人公状态表示:

おかね——金钱
とうたつちてん——到达地点(上次冒险)
けんのつよさ——剑的强度(已装备的)
たてのつよさ——盾的强度(已装备的)
ちから——力量,表现为攻击的效果
けいけんち——经验值(离下次升级)
HP——体力
レベル——水平(每次上升都会增加 HP)
まんぷくど——满腹度(每 10 回合减 1%)
どう——道具(用 START 键可整理道具):**ふる**、**のむ**、**よむ**、**うつ**、**いれる**,都可理解作“使用道具”,只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。
そうび——装备(共武器,盾、弓箭、腕轮四大类)
みる——看,针对**つほ**(壶)使用,即检查壶内道具
なける——投掷道具,针对不同道具,效果不一,详见后文
おく——放下道具,相对于投掷文明多了,且不损坏道具
せつめい——道具效果说明,对未识别道具无效
なまえ——为未识别道具取名

注:装备类道具前可能有三种标记:骷髅为受诅咒,一旦装备很难卸下;E 为已装备;*为效果不明,装备后才显示。

あしもと——脚下
当道具档已满及其它情况下,位于道具所处位置上时可使用:
ひろう——捡起
こうかん——与身上道具相交换
其余同前
おわる——中断(结束此次冒险)

四、迷宫内各要素:

墙壁——投掷物、弓箭、法术无法通过

泉水——投掷物、弓箭、法术可飞越其上

机关(ワナ)——各种用来阻止西林的陷阱,可分为四大类:

a:直接损伤体力类:地雷、毒箭(力量下降)、落石

b:限制行动类:活动地板(掉入下一层)、夹板(不能移动)等

c:使道具发生变化类:大水(盾—1),尿(饭团子变馊)等

d:其它类,有解除装备,警报等

阶梯——前往下一层,地图上显示为方框

主人公——地图上为黑点

敌——地图上为圆圈

道具——地图上为十字标记,共分为九大类,即:剑、盾、腕轮、弓箭、药草、书卷、手杖、壶、饭团子

商店——在选择中等或困难,难度后于迷宫内出现,但并非每回都能碰上,所出售道具也不确定,要是运气好,可有不少收获。

五、月影村介绍:

月影村前后共七间建筑物,分别为以下区域。

村长的家:位于村东北角,西林就是从这儿得知少女**フミ**被怪物**オロチ**抓走的消息。

フミ的家:位于村东南角,现在家里只剩下可怜的老父亲,去安慰一下吧。

鸣叫龙神社:从村中的阶梯到达,是神主的住所,在游戏的开始若不知道如何操作,他会教你,也是情节发展的一个重要地点。

食宿处:村西北角,西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发,不过道具么……

仓库:村正面,**クヨウ**山卡入口处。在故事发展中村民会为你建造,用来存放冒险结束带回的道具。

六、人物简介:

フミ:月影村少女,故事就是围绕如何营救她而展开的。

ナギ:村长的孙子,也是**フミ**的好伙伴。

コッパ:西林的同伴,一只会讲人话的神奇动物。

ケヤキ:西林在月影村结识的温柔姑娘。

ヨシゾウタ:也是个旅行者,给西林不少帮助,似乎是个乐师。

バシリのゴン:鸣叫龙神社的伙计,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

神主:鸣叫龙神社主持,年纪相当大,一些闲杂的事都由他处理(也就是个扫地的)。

冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点,仔细听着在座的各位。

●每次出发,主人公 level 都只有 1,所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫,即使是同一次,各层的形状都会改变,所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务,说到底基本上只是找到楼梯往上走(或往下走)但为了以后能从容应付更强大的敌人还是多杀敌,找宝物为好。

●迷宫内采用回合制(但也不是你拍一,我拍一,而是同时动),无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合,所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具,则只显示道具名称而不捡起,另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定,必须尽快找到饭团子,不然当满腹度降为 0 后,每一步行动都会损失体力。

浓缩精华的技巧篇

●抄近道:由于回合制的设定,使得此点尤为重要,因为敌人全都如此,你若不抄近道,就会损失一回合,等于白挨一次攻击,若敌人数目多,即使你级别再高也会一下子丧命(除非你拥有高攻击力的,同时三方向攻击的剑,且体力充沛,二者缺一不可)。

●对付弓箭手的技巧:与敌保持两格距离(同一行或列),向垂直方向走两步,即可。

●关于记录:此游戏记录的拷贝与其它不同,副本只能得到原本所处的情节,而不能得到位置,道具。即若在迷宫中中断,拷贝,副本只能从月影村出发,且道具全无。所以要想保持与原本一致,只能照下列步骤:

①前提是仓库已建造完

②冒险结束,回村,将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具。

①药草:此点至关重要。难度为困难时,营救出**フミ**后必须沿原路返回,要想让**フミ**一点伤也不受不太可能。当她受到攻击后,立刻将回复体力的药草投向她,可使其恢復。其他同伴也同样。

②杖:当使用次数为 0 时,将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具:可将差劲的武器、防具投掷向敌人,效果同弓箭。

④壶:打碎壶,取出存放的道具。

●购置道具:以下介绍为偷取道具法,正派玩家可跳过此处。

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关,可拿够道具后跳下,最安全。

②利用大部屋书卷。在该层使用,使成为一个大房间,此时店主会去守住楼梯,只能打倒他,不过切记,他绝对不弱。

③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。



④利用盗贼。不过一般极难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶（**トドのつほ**）在商店内，对准墙投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。

●机关：可用道具**めぐすり**探出，若无此道具，还有办法。用武器在空挥中，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别：可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化：如果只是强度的强化，只须调难度为简单，不断反复地冒险，在得到剑+1或盾+1后立即使用，而后平安返回即可。

●合成：在得到合成壶（**こうせいのつほ**）后即可进行，将不同的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀（**ようとうかまいたち**）+2与**ミノタウロス**斧（**おの**）+1放入，合成为妖刀+3，特殊能力为妖刀的三向攻击及**ミノタウロ**斧的会心一击。盾也同样。

另外，同种类杖合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成为杖。

道具清单

~武器~

こんほう——短刀，攻击力低下，出现率高
なかまき——长剑、攻击力为**こんほう**两倍
カタナ——浪人拿手武器
どうたぬき——天下名刀，攻击力高
つるはし——攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂
じようぶつのカマ——不死系怪物克星
ひっちゆうのけん——必中
ミノタウロスのおの——会心一击
マフジカブラ——基本攻击力最高
ひとつめゴロシ——对独眼怪特效
ドレインバスタ——对能吸收HP的怪物有特效
ドラゴンキラ——对龙系特效

~盾~

かわのたて——皮盾，防守力低下

もつこうのたて——木甲盾，防守力稍高
せいどうこうのたて——青铜盾，防守力皮盾2倍
てつこうのたて——铁盾，防守力较高，能用到将近15层左右
しゆうそうのたて——重装盾，防守力极高，但会导致满腹度、威信减少
トドのたて——防盗
ドラゴンのたて——龙盾，有效防御龙的火炎

~腕轮（**うてわ**）~

かいしんのうてわ——会心一击出现率提高
ハラヘラスのうてわ——锁定满腹度
のろいよけのうてわ——防止受诅咒
とうしのうてわ——透视，看清迷宫内敌人及道具等位置

~杖（**つえ**）~

ふきとばしのつえ——伤敌5点HP
みかわりのつえ——将敌变成西林模样20回合（当替死鬼）
ふういんのつえ——封印怪物特殊能力
いたみむけのつえ——使敌受到与自身同样损失
かなのばりのつえ——定身术

~卷物~

しきべつのまさもの——识别的书卷
てんの惠みのまさもの——剑+1
めの惠みのまさもの——盾+1
ハワ—アッフのまさもの——内攻击力翻倍
バクスイのまさもの——敌全体休眠，自身2倍速
こまつたときのまさもの——满腹度，HP全回复，状态恢复正常
あかりのまさもの——看到全体地图、敌、宝物位置
おおへやのまさもの——大部屋卷物，使该层成为一个大房间

~药草~

やくそう——HP回复25点
おときりそう：HP回复100点
めぐすりそう：眼药，看出机关位置
ドラゴンそう：吐出强力火炎

~壶~

ほそんのつほ——存放道具，节省空间
トドのつほ——盗贼壶
そうさのつほ——将存放入的道具送到村中
せなかのつほ——酒壶，回复HP，回复状态
こうせいのつほ——合成壶

注:①存放于仓库中的壶内道具会丢失。

注:②投回コッパ后,要将难度改为中等以上(含中等)后,故事情节才会继续发展。

注:③每次出发前只能带一页(即5件)道具,多余的会丢失。

特别附录:
~100个菲伊迷题大解惑~

常识篇

★杖(つえ)的使用次数为0时,将之掷也有同样效果。

★盗贼之壶(トドのツボ)除了可以砸碎放出盗贼(トド)外,也可用**おす**指令盗取所面对方向的道具(不包括壶类)。

★葛玛拉爱钱,而盗贼对任何掉在地上的道具都感兴趣。

★道具绝对不能放在机关处,因此可利用此特性判断机关位置。

★在有钱袋的地方按住B键站就不会自动捡起,可把钱袋作武器攻击魔物,效果随钱的数额变化(武器或盾用来投掷攻击时,效果也随其强度变化)。

★鬼面武士在打倒后5回合内会变成亡灵武士,若与其它魔物相遇能使之升级,HP为5。

★死亡使者(しのつかい)害怕弟切草(おとぎりそう),而会将你身边道具变成饭团的**にぎりもとじめ**反而害怕饭团。

★**やまびこのたて**能反射魔法。0000

破题篇

如不是特别指出,应走最短路线,如需等待若干回合,可同时按A、B键。

第1问:取得**バクスイのまきもの**,等待一回合,阅读卷物,可将全体魔物定身,经下方通道到达楼梯。

第2问:利用斜向移动可越过水池,到达楼梯。

第3问:用**ドラゴソテラ**灭掉大鳌(**ギャザー**),用**おとぎりそう**对付死亡使者(**しのつかい**)。

第4问:用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)先后与3只魔物交换位置,到达楼梯。

第5问:先取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**),转身对大鳌(**ぎャザー**)挥动,向下移动,直至大鳌与自己在同一水平位置,再次挥动,将之驱至左方孤岛内,引出下方房间内的大鳌(**ギャザー**),同样将之困在同一地方,到达楼梯。

第6问:任意取几棵杂草(**ざつそう**),去左方房间,在门口被拌脚机关摔倒,根据掉落杂草位置避开机关取得眼药草(**めぐすりそう**)及毒草(**どくそう**)服下眼药草,前往右下房间,在踏入房间前向右下角大鳌(**ギャザー**)掷出**どくそう**降低它的速度,而后只管避开机关,到达楼梯。

第7问:用眼药草(**めぐすりそう**)找到弹簧机关位置,站上去被转移到别处,取得**おおべやのまきもの**,阅读后一切地形消失,到达楼梯。

第8问:使用**いれる**指令将自己放入壶中,找准时机用交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)与**マムル**交换位置,并干掉其余三只,前往目标房间,移动使最右边的大鳌(**ギャザー**)离开其它两只一格,与之交换位置即可。

第9问:右移两步取得**かなしばりのつえ**,此时正好有一魔物在右下方,挥动手杖将之定身,向下移动,直至另一魔物从右下方出来,同样将之定身,到达楼梯。

第10问:左移2步,左上一步,右移一步取得盗贼之壶(**トドのツボ**),调整方向为右上方,盗取交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**),与**マムル**交换位置,前往上方房间,再次交换位置,到达楼梯。

第11问:不必理会葛玛拉(**ガマラ**),径直去左下方房间,取得交换地点手杖(**ばしょがえのつえ**)及吹飞杖(**ふきとばしのつえ**),此时大鳌(**ギャザー**)已紧跟身后,回刚才的房间,绕**ガマラ**顺时针移动(斜向),当西林位于大鳌左下方时,向左移动,返身挥出吹飞杖,将大鳌困在楼梯处,交换位置即可。

第12问:原地等待2个回合,而后连续两次使用指令菜单中的**わな**指令触动地雷机关消灭魔物,上楼。

第13问:服下眼药草,装备"**ミ0ノタウロスのおの+6**",引出左上方房间内的盗贼(**トド**),待其偷得**ふきとばしのつえ**后干掉它(需要有策略与耐心,**チス**别让它回到偷东西的房间,否则没什么机关干掉它了)。而后取得吹飞杖(**ふきとばしのつえ**)前往目标房间,掷出武器干掉角落处的**マムル**,再连续使用**ふきとばしのつえ**攻击大鳌(**ギャザー**),将之赶出中间的地形后再与另一魔物交换位置,上楼。

第14问:直接去左下方房间,取得混乱的卷物(**こんらんのまきもの**),前往目标房间,一经踏入,立刻阅读卷物,直奔楼梯。

第15问:左上一步,取**トドのツボ**,盗取**ばしょがえのつえ**,向右掷出壶,取得手杖,向左上一步,左移一步,面对左下方挥动交换地点手杖,上楼。

第16问:取得妖刀,连续三次逆时针斜向绕水池移动,此时西林位于房间入口处,而**にぎりへんげ**被困在水池上方,用妖刀干掉它吧,前往右方房间,干掉**にぎりへんげ**,取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**),前往目标房间,一经踏入,立即读卷物,敌全灭,上楼。

第17问:先取得**こまったときのまきもの**,立即阅读,通过下方通道,到达左方房间,先向上取得光之卷物(**あかりのまきもの**)立即阅读,而后取得真空切卷物(**しんくうぎりのまきもの**),阅读后上楼。

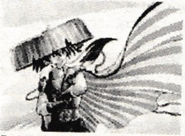
第18问:服下眼药草,找到警铃机关位置,触动它,等右方房间内的**マムル**和大鳌(**ギャザー**)出来后,用**いちじしのぎのつえ**先后对**マムル**及大鳌挥动,将它们瞬间移至主楼梯处,前往右方房间取**つるはし**并装备上,打通前往楼梯的墙体,干掉**マムル**即可上楼。

第19问:阅读**ひろえずの**,干掉三只**ガマラ**,将留下的钱袋扔向大鳌即可灭掉它(注意此前千万别把它们从水池后引出来),到达楼梯。

第20问:服下眼药找到眩晕机关位置,踏上去,等待一回合,读**こほったときのまきもの**两次,然后等待混乱状态回复,到达楼梯。

第21问：取到自爆卷物（**じばくのまきもの**），向上一步，阅读，沿最短路线前往左上房间，这时亡灵武士已赶在前面两步，取得吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）这时亡灵武士恰在左上方，挥动手杖结果它，之后可放心前往楼梯。

第22问：服下眼药草。阅读定身卷物，对任一魔物挥动吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）将它吹到楼梯上方一格处，踏上眩晕机关，调整方向，再次挥出吹飞杖，将之吹到楼梯处，交换位置即可。



第23问：前往右方房间，取妖刀装备上，退到通道内，返身攻击直至只剩下一只大鳌，回到刚才房间，利用水池与大鳌交换次序，前往目标房间，取得交换地点手杖，与楼梯处魔物交换位置，用妖刀依次干掉左下，右下，左上，右上的怪物等到亡灵武士出现在左下角，交换位置，上楼。

第24问：装备**トドのたて**，去右下角，将眼药掷向通道另一头，等待**トド**穿过通道，立刻交换位置，收回眼药，去下方房间，取吹飞杖（**ふきとばしのつえ**）。回刚才的房间，挥动手杖将**トド**吹到水池右边，交换位置即可。

第25问：取得**みがわりのつえ**，**ドラゴンテラ**，向下移动，直至引出一只魔物，再向上移动，将之引入与另一魔物相似地形内，对其使用变身手杖**みがわりのつえ**，直接出房间，前往目标房间，用**ドラゴソテラ**对付死亡使者**しのつかい**，上楼。

第26问：装备贯通戒指（**えんとうのうでわ**），移动到左上角，向右一步，调整方向为右下方，掷出**ジェノサイドのまきもの**，敌全灭，去右方房间，利用弹簧机关到达楼梯处。

第27问：装备**つるはし**，打通墙壁（注意紧挨着高飞草**たかとひそう**的那一道墙先别打通），等待若干回合，直至大鳌四下散开时，打破墙壁，取草并使用到达另一房间，小心避让子弹，劈开墙取出战本，立刻移动至楼梯另一面，打通墙上楼。

第28问：取得**ムちじしのぎのつえ**，向上一步，对上方魔物挥动手杖，使之转移到楼梯处，向上离开房间（此时身后有两只魔物紧跟着）。先去右上房间，用**ドラゴソテラ**干掉最近的那只，斜向绕水池移动，使自己与大鳌改变次序，再去右方房间，取得交换地点手杖，立刻对左面楼梯上的魔物挥动手杖，上楼。

第29问：先取得交换地点手杖及吹飞手杖，对靠右的魔物挥动吹飞手杖，等到它位于水池上时，交换位置，此时会被转移至另一房间。先对楼梯右下的魔物挥动吹飞手杖，而后与另一只交换位置即可。

第30问：利用斜向移动，得到**いちじしのぎのつえ**，挥向弓箭手，去左方房间，向大鳌挥动，取得**ばしょがえのつえ**及**やりすごしのツボ**，将壶掷向楼梯处的弓箭手。将它封入壶内，再挥动手杖交换位置。

第31问：先阅读壶增加卷物**つぼぞうだいのまきもの**，对象是盗贼之壶**トドのツボ**，用壶盗取水池对岸道具，再读取出卷物**すいだしのまきもの**，取出壶里的道

具，再次用壶盗取剩下的道具，去左方房间，用饭团子对付**にぎりもとじめ**；用毒留乘草**どくけしそう**对付**すすりムシ**，用第切草对付**しのつかい**，上楼。

第32问：服下眼药找到机关，踏上弹簧机关转移，躲响警响机关，再去弹簧机关，反复几次到达楼梯处。

第33问：用**ジェノサイドのまきもの**消除任一魔物，交换位置，去上方房间，装备上贯通戒指，向下两步，向右上方掷出**ジェノサイドのまきもの**，然后向**しのつかい**挥动变换地点手杖，会被转换至楼梯处。

第34问：将三只魔物引入楼梯附近三格内（成水平一直线），移动至同一水平位置。阅读定身术卷物**バクスイのまきもの**，抄近路取得上方房间内**バクスイのまきもの**，（前两个弯千万别从中间走，最后一个可以）等待至三只魔物恰好全部从刚才的地形内出来后，向右移至墙边，等待，直至魔物到达面前，阅读定身术卷物，全速前往楼梯（最后一个弯处不妨从中间通过，时间足够）。

第35问：取得交换地点手杖，向上移动，引出大鳌时，逆时针绕中间的墙移动，直至取得吹飞手杖，立刻转身向左下挥动吹飞手杖，将大鳌吹到水池对岸，交换位置，取得毒草，再次交换位置，将毒草掷向大鳌，右移至墙边，再向左移至适当位置（水池上方正中），此时大鳌应位于右下方，挥动吹飞杖，再交换位置即可。

第36问：按照地点手杖，眼药草，**かなしばりのつえ**顺序取道具，回身向**しのつかい**挥动**かなしばりのつえ**，经左方通道前往下方房间，在进入前用**かなしばりのつえ**定住右上方的弓箭手及前方的**しのつかい**，进入房间，等待一回合，向下移动，再定住另一个**しのつかい**，继续向下一步，等到最后一只**しのつかい**出现并处于同一水平位置，交换位置，向下移动，再交换回来即可。

第37问：先捡起脚下的**いちじしのぎのつえ**，向上移动取得眼药，向右上一步左上一步踏上机关转移至别处（如果是楼梯附近还是重新再来吧），取得盾及剑并装备，而后挖通道也可，用机关转移也可，总之前往楼梯。

第38问：取得剑、盾、防水戒指**サビよけのうでわ**，防诅咒戒指**のろいよけのうでわ**，先装备剑盾及防水戒指，移动至阻挡通路的石墙下方，劈开它，让**ミドロ**进来，乱刀砍死，向下移动，同样干掉另两只**ミドロ**，换上防诅咒戒指，干掉两只**ノロージョ**，前往上方房间将所有的装备掷向**しのつかい**，上楼。



第39问：连续两次向右上（途中取得**こまったときのまきもの**）阅读，逆时针斜向绕着被定身的怪物移动，取得第二个**こまったときのまきもの**，前往右下房间（此时大鳌正紧跟在后）取得**どくそう**。①如果此房间大鳌被惊醒，向上一步，阅读卷物，沿原通道去右上房间，将**どくそう**掷向大鳌。而后看准时机上楼。②此房间内大鳌未被惊醒，继续前往右上房间，进入房间后，向上一步，此时两只大鳌均已在身旁，阅读卷物定住它们，上楼。

第 40 问：服下眼药找到机关，触动机关引出魔物，反复几次直至升一次级且 HP 不少于 17 点，前往右方房间。进入前向右下方挥动一次**かなしばりのつえ**而后进入，向右上一步，会中一次毒箭，不要紧，向大螯挥动**かなしばりのつえ**而后径直前往楼梯。

第 41 问：利用斜向绕水池运动改变与大螯次序，离开干掉一只**ガマラ**，利用**ガマラ**死后留下的钱袋干掉大螯，消灭其余**ガマラ**及**トド**，将钱袋放在恰当位置，去右下方房间，引出**しのつかい**，撤退至刚才的房间，用钱袋干掉它，上楼。

第 42 问：服下眼药，取**かなしばりのつえ**，向右一步，向上挥动手杖，定住第一只魔物，向右一步，向左上方挥动，定位第二次，移动通过弯道，在与前两只魔物相同水平位置且紧靠右墙处等待，直至第三只大螯来到西林左面时，定住它，而后一直向下，取得交换地点手杖，继续走到头，即在左下角处，向右下方挥动变换地点手杖即可。

第 43 问：先用钱袋将**ガマラ**引下来，干掉后将三个钱袋统统掷到右方房间内（注意，**ガマラ**留下的那个，也就是钱最多的要最后扔），此时该钱袋应位于右方房间右上角再向左一格处。进入该房间，立刻向右上方移动，与魔物保持一水之隔，移到刚才所说那格后，用钱袋干掉任意一只后，利用水池将另一只甩到身后，放心前往楼梯。

第 44 问：阅读**バクスイのまきもの**，服下眼药，在地雷机关处等待，直至大螯来到眼前，用指令菜单中**わな**指令触动机关，炸死两只大螯，向左上一步而后右上再次踏上机关，干掉**しのつかい**，等待另一只**しのつかい**来到后同样方法对付，上方房间内的三只魔物也是同样对付，上楼。

第 45 问：先从右方通道进入第一只大螯所在房间，踏入房间一步，原路返回，这时大螯会一直在途中那个四格方块内兜圈子，去右上方房间，引出魔物后，沿房间外九格方块的边逆时针转一圈再次进入房间，取得**ふこうのつえ**。在通道出口处上方一格内等待两魔物的后一只在西林下方四格处，出动前往下面的房间（仍要逆时针贴着墙走），向**マスターチキソ**挥动不幸的手杖（**ふこうのつえ**），它会变成一只被拔光毛的鸡，很有趣吧。

第 46 问：向左上移动到左上角时等候，待三只魔物紧挨着西林，再逆时针绕中间的墙，当走到上面墙边时右行，直奔楼梯（此时**しのつかい**已困在水池边）。

第 47 问：向下一步，干掉**ガマラ**，将其留下的钱袋向左掷出，去下方房间，踏入一步立刻去刚才那个钱袋所在位置，等到第一只魔物出现在房间内，用钱袋干掉它，再右移两格，将另一个钱袋向左下方掷出，使之落在房间左下角。等第二只魔物出现后，先取**トドのツボ**，向左移动至墙边，把**トドのツボ**掷向它，**トド**出现因为魔物脚下的钱袋会把它困在角落里安全上楼。

第 48 问：向上一格取**トドのツボ**（如果上排最左面的是壶类，重来），左移一步，调整方向为左上，用壶盗取后从缺口处通过，取光之卷物（**あかりのまきもの**），用壶盗取右方的眼药，原地不动，调整方向为左下，掷出壶，阅读卷物，直接上楼。

第 49 问：服下眼药找到机关，踩上去，惊醒对岸的**マムル**，交换位置，取剑并装备上，再交换回来，找准位置劈开墙，避开其它魔物前往楼梯。

第 50 问：先取左面的眼药，从上方绕过水池，去右方房间，取得最右面的**トドのツボ**，踩响地雷机关炸死大螯。返回，用**トドのツボ**盗取水池中央的剑，浪费掉剩下的使用次数，砸开壶取剑，而后装备上，打通墙壁，上楼。

注：出现 51～100 问的条件是以中等难度打穿游戏一次。

第 51 问：先取**ふういんのつえ**，后取**すいみんそう**，转身对方箭手掷出睡眠草**すいみんそう**，前往左上房间，在取得吹飞手杖**ふきとばしのつえ**后，等魔物出现在右上方射程内挥动封印手杖**ふういんのつえ**，而后移动至右下角将魔物从墙后引出，立即抄近路通过左上方的缺口，但由于此处有捕兽夹机关，在魔物到面前时可挥动吹飞杖将它赶远，反复几次直至从机关脱困，前往楼梯即可。



第 52 问：服下眼药草，从凹口处出处，遇岔路向上，再向右在机关处停步，转身攻击龙，它会轻移至身后，以变换地点手杖对它挥动，反复几次，直至到达楼梯。

第 53 问：用合成壶**こうせいのツボ**合成**ヨウトウかまいたち**及**ひとつめゴロシ**，装备上合成剑，隔墙攻击魔物，先干掉**しのつかい**，再攻击**きめんむしゃ**三次，也就是灭掉它 30 点 HP。绕过掩体，在相遇时给予终结一击，在房间出口处等待亡灵武士的出现，用**じょうつのカマ**（预先装备上）干掉，去右下方房间，踏入一步立刻撤回，**マスターチキソ**会困在左下方四方格内，可放**バ**去取定身术卷物**バクスイのまきもの**，将**マスターチキソ**再引回该房间绕墙一周前往目标房间，进入后立即阅读卷物，然后干掉魔物，上楼。

第 54 问：先取得左下变换地点手杖**ばしょがえのつえ**，从右方通道出房间，在拐过弯，且三人成一直线时，攻击身后的龙，与下方的龙交换位置，再与上方的龙交换，放心去取光之卷物（**あかりのまきもの**），阅读后经左方通道回刚才的房间，去取另一支交换地点手杖，而后前往楼梯处，利用手杖到达楼梯。

第 55 问：向上一直走到水池边，等一回合，直奔楼梯处，在楼梯附近取得**ドラゴンそう**，对大螯使用后上楼。

第 56 问：取得眼药草，向右上一步，而后进入通道，收回眼药，龙草，并取得**やりすごしのツボ**，将壶掷向身后尾随而来的魔物，进入上方房间，服下眼药，在机关前停步，等待至弓箭手的箭已布满楼梯附近，进入，向左右均可，及时收回龙草立即对弓箭手使用，上楼。

第 57 问：装备上**つうかのうでわ**（可在水池中行走），向上一步，向左上两步，连续右上离开房间，在上方房间沿最左边的水池向上，而后右拐，到达与楼梯在同一垂直位置时，连续向下两步，到达楼梯。

第 58 问：用**トドのツボ**[1]盗取水池缺口处**ふこうのつえ**，用**すいだしのまきもの**取出壶中**ふこうのつえ**、向**ママタ一チキソ**挥动，而后去上方房间，将两只**トドのツボ**掷向魔物，由于有九只**トド**围困住，可以放心上楼。

第 59 问: 先取得变换地点手杖,上前惊醒魔物,向下两步,此时正好有一魔物在右上方,交换位置,向左掷出手杖第二次交换,完成。

第 60 问: 吃下眼药草,装备**つうかのうでわ**,穿过水池取得**ヨウトウかまいたち**、**こんらんよけのうでわ**、**つるはし**。用妖刀干掉中央魔物,踩上机关卸下**つうかのうでわ**,装备**つるけし**打通机关上方墙体,为防万一装备上防止混乱的**こんらんよけのうでわ**,去上方房间引出魔物,利用下方房间甩掉它们,从另一处入口直达楼梯。

第 61 问: 先取三只壶中的**トドのツボ**,而后取高飞草,使用高飞草,由于着陆点不定,只要记住取得自爆卷物**じばくのまきもの**或真空切卷物**しんくうぎりのまきもの**,以及**まもののルッボ**,而后利用高飞草或机关返回,使用自爆卷物或真空切卷物后,若楼梯处还有活魔物,以**トドのツボ**盗取变换地点手杖,而后使用即可;若一个不留,可将**まもののルッボ**掷出,再以同样方法上楼。

第 62 问: 等**トド**盗得卷物并逃脱后,用弹簧机关前往,先捡起杂草**ざつそう**再用**ドラゴソそう**对付,得到大部屋卷物**おおべやのまきもの**阅读后上楼(小心毒箭机关)。

第 63 问: 先取得毒草**どくそう**,向上三步,等一回合,向下一步,将**どくそう**向左掷向水池对岸的大螯,离开房间,去右上房间,取得**ばしょがえのつえ**,此时**しのつかい**恰好在下方水池对岸,交换位置,出房间,在通道内会遇上大螯,一旦进入射程,立刻与之交换位置上楼。

第 64 问: 装备弓箭去右方房间,读**パワーアップのまきもの**,向上两步,向右射箭,直至干掉大螯,同样干掉左方房间的大螯,直奔楼梯(若魔物挡路,向不相邻的那只射箭即可)。

第 65 问: 先取眼药,将所有**やくそう**装入**ほぞんのツボ**,将**つかいすてのたて**掷向上方的魔物,从上向下踏上第一个拌脚机关,再向右一步而后一直向左走到底,等到**しのつかい**出现在同一水平位置时(可通过查看地图判断),掷出所有的**やくそう**,干掉它,上楼。

第 66 问: 取变换地点手杖**ばしょがえのつえ**,出房间,将钱袋一直向左扔,向左走到底,等一回合,从两堵墙交接处向左上方挥动手杖交换位置,拿取眼药草,小心避让机关,将**トド**引下来保持相隔一格,来到楼梯下方时,向楼梯处掷出眼药草,等**トド**到达楼梯时交换即可。

第 67 问: 取弓箭及变换地点手杖,当左边的魔物紧贴着中间的墙时,射向它直至负责回复的魔物转移到出口处时交换位置,去右上房间取道具装备上者,去左上房间引出魔物,将其引到右上房间十字地形右上或右下凹口处,向它射箭,直至那只负责回复的跳到中间的楼梯处,交换位置,上楼。

第 68 问: 向上一步取交换地点手杖,向右到底,向左方挥动手杖,前往上方房间,进入后等待 2 个回合,与右方魔物交换位置,再等待 2 个回合,与右方魔物交换位置,紧贴右墙走至通道内第一格,等到刚才那只魔物被其同伴误杀手,立即向右到底,再向左挥动手杖,上楼。

第 69 问: 向上一步取自爆卷物**じばくのまきもの**,等待 1 回合,读卷物,取变换地点手杖,向下走到底,向右一步,挥动手杖,变换位置,直达楼梯。

第 70 问: 取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**,干掉**どうくつマムル**,去右方房间,找机会绕过水池,挥动手杖将魔物吹飞,趁机夺取**やまびこのたて**,装备上可反射魔法,读**こまつたときのまきもの**恢复正常状态,而后要么让魔物死在自己的魔法下,要么想办法将其骗到左边,前往楼梯。

第 71 问: 取吹飞手杖**ふきとばしのつえ**,向左一步,而后逆时针绕墙离开房间,一直向上,在踏入上方房间后,向右上一步,若未受到攻击,则已成功一半,继续右上到达墙边,向上一步,向左方挥动手杖,将那魔物赶入通道,一直向左,到楼梯右上一格处,向左下一步成功。

第 72 问: 先取左上**どくそう**,掷向**しのつかい**右边的大螯,一直向右取**ドラゴソそう**,烧死**しのつかい**,而后一直向下到底,等到两大螯均被引下来,顺时针绕墙走,伺机前往楼梯。

第 73 问: 装备上**ドラゴソキラー**,吃下幸运草**しあわせそう**,(若 HP 少于 24,重来为妙),从缺口处向上,向左一步,向右一步,对右方龙挥动手杖将之定身,这时左边的魔物已到面前,砍他一刀,再用手杖定身,回复 HP 后连砍两刀(若仍未能杀死,重来),回复 HP 满点,攻击右方的龙,它会转移到身后,向下进入缺口,干掉龙后,攻击跟进的那只魔物,而后定身,回复 HP 后干掉它,引出下方魔物,直达楼梯。

第 74 问: 装备**じらいナバリのたて**,去上方房间,小心取得**いたみわけのつえ**躲到水池边的墙后诱使战车开火误杀同伙,伺机对战车挥动手杖准备挨炮,每承受两击,吃下**やくそう**回复,直至战车被干掉。

第 75 问: 装备**つうかのうでわ**,进入水池,然后卸下(千万别丢弃),若着陆点在房间上半部,交换位置,然后挥动**いちじしのぎのつえ**,将之吹至楼梯,装备妖刀歼灭,装备**つうかのうでわ**,上楼。

第 76 问: 去下方房间,将两把剑装入壶中,掷向魔物,当**トド**逃脱后,立刻去中间通道内等待,当**トド**在楼梯处,交换位置。

第 77 问: 避让机关,去左方房间,进入后,向上一步,而后向左下挥动手杖交换,拾起饭团,向右一步再与其交换位置。拾起弓箭,去上方房间,进入前掷出饭团干掉一个,而后引出另两个,回右下房间,与下方魔物交换位置,四下移动,等到上方两魔物隔开一格,与离通道口近的那只交换,上楼。

第 78 问: 取上方**しあわせのつえ**,分别给下面三只魔物升级,而后取左下方**ふこうのつえ**,向楼梯移动,途中若弓箭手升级,用**ふこうのつえ**将之降级即可。

第 79 问: 拿齐道具,从上方出房间,在拐弯处向右挥动手杖交换位置,向右一步,用**かなしばりのつえ**定住另一弓箭手,进入下方房间,定住 Level 2 的弓箭手,去上方房间正对着左方通道的位置等待弓箭手出现交换位置,上楼。

第 80 问: 取**ひろえずのまきもの**,不要取钱袋,向左上绕过水池取**こまったときのまきもの**,将**ひろえずのまきもの**掷向**トド**,阅读**こまったときのまきもの**,干掉**トド**,将遗下的**ざつそう**向前掷出,同样方法干掉上方两只**トド**,上楼。

第 81 问: 取**こまったときのまきもの**,沿地形靠近魔物,引出其中一只,原

路返回，再顺时针绕水池一圈，直至两魔物均在身旁，阅读卷物。

第 82 问: 用弓箭干掉**ヤミウッチー**，与另一魔物交换位置，进入左上房间，取吹飞手杖，用弓箭干掉两魔物，用吹飞杖连挥两次，再与远处魔物交换位置，再与いゃしウサギ交换一次。

第 83 问: 装备えんとうのうでわ，掷出变换地点手杖与トド交换。吃下**むてきそう**，硬闯机关，绕过水池，干掉**マムル**，吃下**どくけしそう**，回复ちから，使用**こまったときのまきもの**解除戒指的诅咒，卸下**えんとうのうでわ**，用**トドのツボ**盗取**つうかのうでわ**，装备后穿过水池，上楼。

第 84 问: 拿齐道具，引诱トド走至楼梯附近，在楼梯右方与楼梯同一水平位置处向左掷出**ざつそう**，交换位置，上楼。



第 85 问: 取**いちじしのぎのつえ**，驱走魔物，取**こまったときのまきも**，等一回合后阅读，查看地图，若刚才驱走的魔物呈水平排列则从左方通道走，若呈垂直排列，则从右走，进入房间立刻读真空切卷物，上前一步，向紧挨着的那只掷出**すいみんそう**，找机会上楼。

第 86 问: 拾起**ばしょがえのつえ**，向下挥动，装备**トドのたて**，取**ばしょがえのつえ**及**みがわりのつえ**，去右方房间，向楼梯处任魔物挥动**みがわりのつえ**，等替身死后，与另一只交换位置，上楼。

第 87 问: 装备**つうかのうでわ**，取得杂草丛中的**しあわせそう**，**クネクネそう**、**どくそう**各 2 个，吃下**しあわせそう**，用**クネクネそう**给两只等级 2 的魔物降级，用**どくそう**降低弓箭手及**しのつかい**的速度，伺机上楼。

第 88 问: 初步估计要将トド从那个地方引出来，干掉后会留下**むてきそう**或是**どくそう**。

第 89 问: 取**てきばいそくのまきもの**，阅读，提高敌全体速度，去上方房间，吃下**めぐすりそう**，找到机关，向右上取**いたみわけのつえ**，向下一步炸死**しのつかい**，在通道内等待トド出现。将其困入左下方死路内干掉，等待两只大鳖均离开原房间，并向右方通道移动时，立刻前往楼梯。

第 90 问: 取**やまびこのたて**、**かなしばりのつえ**，而后向右退一步用**かなしばりのつえ**定住大鳖，装备**やまびこのたて**，去下方房间取**かなしばりのつえ**及**しあわせのつえ**，对魔物挥出**しあわせのつえ**，退回刚才的机会摆脱另两只，前往楼梯。（这一问比较靠运气，主要是下方那三只魔物棘手，也许还有它法）

第 91 问: 先取**ばしょがえのつえ**及**こまったときのまきもの**，移动至右边的缺口处，攻击中间的**ガマラ**一下，取**ふきとばしのつえ**，阅读卷物，取左方**みがわりのつえ**，去左上房间将任一魔物变作替身，等干掉后，将任一魔物吹至左面楼梯处，移动使中间两只相隔一格与水平那只交换，再交换一次，上楼。

第 92 问: 以**ドラゴソそう**干掉大鳖后**しのつかい**，与等级 3 的交换位置，设法将其掷入右方通道内，（要用一次变换地点手杖）等**ガマラ**进入通道，再次交换。

第 93 问: 取**めぐすりそう**、**ばしょがえのつえ**，取右方房间装备，能拿多少，是多少，然后放在左方房间楼梯左面的墙后 3×3 方格内，再去取剩下的，并将トド引出保持距离，将其引入楼梯，交换。

第 94 问: 用**どくそう**降低邻近的两只魔物与最远处那只交换位置，去下方房间取道具，装备**つるはし**，打通与上方房间之间的墙体，再打通下方魔物处墙壁，将其中三只引入上方房间，读真空切卷物干掉，回去再引出一只，找机会与另一只在楼梯处的交换位置即可。

第 95 问: 取弓箭，使大鳖，跟在身后离开，去右方房间，用**ドラゴソ**干掉大鳖，引出战车，拉开距离用弓箭干掉，去上方房间取**おおべやのまきもの**后去左方房间，用**ドラゴソそう**干掉大鳖，仍然用弓箭干掉战车，读大部屋卷物，上楼。

第 96 问: 耗掉两次**トドのツボ**，在通道口向左掷出壶，向上走引出大鳖，然后向下绕过墙去取左方道具（此时因为有**トド**挡路，大鳖无法追上）装备**トドのたて**，向下走直至与トド相遇，转身顺时针绕墙行走（在眩晕机关处休息至正常），向下离开，进入下方房间后向右掷出**もののルツボ**，并与之交换位置，拾起箭，射向右方房间大鳖（隔着墙射），等待直至大鳖进入右上方那条死胡同内，看准时机上楼。

第 97 问: 吃下脚下的眼药草，向下一步取**たれながしのうでわ**，然后斜向也可，正向也可，总之一下一上拿道具而又不引出魔物，装备**たれながしのうでわ**，伺机前往左方房间，由于戒指的作用会在途中不断掉下道具。（只要不是**ばしょがえのつえ**，没关系）这时**トド**会从机关后走出来，交换，它在偷走**ざっそう**后会走固定路线，可在下方通道内等到恰当时机（自己观察）直接前往楼梯，而此时トド恰好会在楼梯附近，交换位置即可。

第 98 问: 取得**ばしょがえのつえ**，一直向下，到达右下房间，直接从另一出口离开回刚才的房间，取**ドラゴソそう**及**こまったときのまきもの**，用**ドラゴソそう**干掉一只，与另一只交换位置，若承受攻击后未死，从右方通道去右下房间，一直向下直至大鳖也在身旁，阅读卷物，取另一个**こまったときのまきもの**，去左方房间，踏入一步，立刻向右到底，再转身与之交换位置，去左下房间的入口处等到大鳖前来并相隔 3 格，向下一步进入房间，返身与大鳖交换，向上出通道，直至两魔物在身旁时阅读卷物上楼。

第 99 问: 左上一步取弓箭，立刻射向**トド**，向下一步取**トドのたて**并装备，绕过**トド**，取**やくそう**，在通道内干掉**トド**，去上方房间，取**ばしょがえのつえ**，与楼梯处魔物交换位置，上楼。

第 100 问: 将**ドラゴソそう**装入**ぶんれつのツボ**，用**すいだしのまきもの**取出，再装入，反复操作，最后可得 6 棵**ドラゴソそう**，干掉右方房间三只魔物即可。

★秘技: 以"难度"打穿后，在出村时（正在对话时）狂按"A"键，进入"超难度"，地点为月影村外，至今未打穿，顶多到达 18 层，因为所有道具均不可辨认。

文/毛云

?

别样人生别样梦

厂商:KONAMI

发售日:1999 年 8 月 5 日

类型:A·RPG

容量:16M

指令篇

开始 MANU:

さいしょから　はじめる——重新游戏

つづきから　はじめる——继续游戏

つうしんで　こうかん——通信交换

状态 MANU:

もちもの——持物　ステータス——状态

とくぎ——魔法、特殊能力　さくせん——作战设定

ゆうごう——融合　マップ——地图

注:在设定中可以设定魔物的位置以及 AI 的 LV,LV 越高魔物的作战积极性就越高,不过损耗的 MP 也就越多,建议设定为 LV5。

使用道具时出现的指令:

魔物和蛋类:

くびわ——收回或放出魔物　かえす——送回魔物屋

あたためる——孵化

武器类:

そうび——装备　はずす——解除

共通:

つかう——使用　あたえる——给予

なげつける——投掷　すてる——丢弃

注:当使用的道具是实、种和药草时,指令**つかう**的对象是主角**コウ**,**あたえる**的对象是己方魔物,**なげつける**的对象是敌方或己方魔物。

攻略篇

1、剧情介绍:

游戏讲述一个叫**コウ**的 15 岁少年,为了找寻在魔物之塔中下落不明的父亲**ガイ**,毅然向魔塔进发,而**コウ**父亲以前驯养的魔物**キューン**也在一路上不断协助**コウ**,希望尽快找回自己的主人。究竟**コウ**能否找回自己的父亲呢?爆机时你就能知道了。

2、进入魔物之塔前必须知道的东东:

A. 在**コウ**的家中母亲**リース**处可保存道具和纪录进度,在妹**ウェディ**处可查看魔物的图鉴,而屋后的魔物屋可保存,取出魔物以及孵化蛋(按 SELECT 键切换到持有魔物栏);

B. 在迷宫中的基本操作为:A 键攻击,按住 B 键加速,SELECT 键放弃 1 回合的行动,按住可快速恢复 HP,不过当魔物靠近时就变慢了;

C. 塔内迷宫是随机性的,每次进入都不同,而出现的道具也不同;

D. 塔内迷宫有看不见的机关,随机产生不同效果如催眠、中毒、混乱、变成青蛙等等,不同状态**コウ**的表情也不同,中毒状态的**コウ**就非常像暴走的八神庵!

E. 迷宫中的魔物是可见的,当魔物靠近时可进入战斗状态,如果一击不能将其杀死,就有战斗画面出现;

F. 塔内的魔物有 3 种属性,分别是火、水和风,它们的关系是水 > 火 > 风 > 水,火属性魔物擅长攻击系魔法,水属性擅长防御系魔法,风属性擅长特殊系魔法。另外,塔内该层迷宫的地形属性可从画面左下角看到,当属性与你的魔物相同时,战斗时攻击力及防御力都会有少少提升;

G. 在迷宫中逗留过久后会发生地震,当地震 3 次后就强制前进 1 层;

H. 在迷宫中阵亡后会回到村庄,除了身上带的魔物其他道具全部消失;

I. 每次从迷宫回到村庄后主角**コウ**的 LV 都会降为 1,而魔物的 LV 则不变,所以培育强大的魔物十分重要;

J. 魔物的 MP 为 0 时则丧失战斗能力,所以应注意恢复魔物的 MP;在迷宫中拾到蛋后如不想孵化出新魔物,给你的魔物吃后可恢复 50 点 MP;

K. 道具中有不少是带有负效果的,谁也不会蠢到对自己使用,所以遇到这些道具时可将其投向敌人,战斗时将更加有利;

L. 每次进入塔时魔物与道具总数不能超过 5,否则不能进入塔内;在迷宫中最多只能带 5 只魔物,而且只能派 2 只战斗,如果想孵化出新魔物,只有将多余的魔物送回魔物屋才可以进行。刚开始魔物屋只能养 4 只魔物,当你花 10000G 请木匠为你改建屋子后,就可养 12 只,如果再花 50000G 的话,就可将屋子改建到最大,可养 20 只魔物。

3、攻略要点:

①游戏一开始,从母亲处可得到红色首轮(**あかいくびわ**),当到达塔的 10F 后可得到蓝色首轮(**あおいくびわ**),这就意味着可以派 2 个魔物出战而且可以进行魔物的融合了。

②在迷宫中会随机遇到一些小事件,而且会有对话让你选择,选哪一个对剧情都没有影响,但如果选对的话会得到道具或者全员 HP、MP 全恢复。值得提一下的是**ゴーシュ**挑战你的事件(连选第 2 项就可开战),**ゴーシュ**虽然不很强,但她的魔物**あひるのガ**一防御力超高,即使你拥有超强魔物也无法打死它,所以还是慳点力气,打倒**ゴーシュ**算了,胜利后会记录胜败次数,但本人连胜她 10 多次,也不见有什么出现。

③20F 的 BOSS **ガンス**很强大，打它时建议引它到迷宫下方，不用去管它的 2 个手下，然后让你的魔物围攻它，而主角**コウ**最好不要与它正面交锋，否则两三下准死。另外要注意的是，任何令敌人进入异常状态的魔法或道具对**ガンス**都不起作用，所以不要抱有“把它搞迷糊了再打”这样的幻想，BOSS 就是 BOSS，打赢它要靠实力，如果实力不够的话，你还是去练魔物的 LV 吧。

④29F 的 BOSS 是进化后的**スーパーガンス**，这时你魔物的 LV 已达到一定程度，打败它并非很难了，只要小心它的魔法攻击，其他的事你就交给魔物们吧。

⑤终于来到 30F 见到了**ベルド**。原来，**コウ**的父亲**ガイ**在与**ベルド**争夺究极之蛋（**きゅうきょくのタマゴ**）的战斗中，已经……，满腔怒火的**コウ**立刻单挑**ベルド**为父报仇，可惜实力太弱，一下便败下阵来，这时魔物**キューン**出手，终于打败了**ベルド**，从他手中得到了究极之蛋。由于究极之蛋不思议的力量，**キューン**的 LV 提升了 10 级，接着就可观看爆机画面了。

⑥爆机后再到 26F，从精灵**こだいでん**处得知 30F 有通往顶层**スカイフロア**的隐藏入口。到达 30F，在上方祭坛处有四格红色花纹方砖包围的白色方砖的地方，让**キューン**进入就可上到顶层**スカイフロア**，在这里不但得到**ガンス**和**ハイキューン**的蛋，还解除了通往地下迷宫入口的封印。解除封印后魔物之塔的第 1 层会出现 2 个入口，红色能往塔顶，蓝色通往地下，没有彩色 GB 的玩友要注意分辨了。

⑦魔物之塔的地下迷宫共 99 层，在 30F、80F 分别有 BOSS **ドク**、**メフィスト**守层，98F 则是传说中的魔物**マイスンウル**，它虽然很强大，但如果已融合出超强魔物的话，3～4 回合就能轻松搞定它了（融合超强魔物的方法请看研究篇）。而在最后一层 99F，则得到以上 3 个 BOSS 的蛋。

研究篇

1、捕捉收集魔物的方法：

在迷宫中拾到蛋可孵化出新魔物，但大多数都不强，而想要强劲的魔物，就要亲自捕捉了。在迷宫中如果拾到**ロシュのみ**，投掷给想要的魔物吃后，它会变成蛋，孵化后就可慢慢培养了。但如果该魔物有 2 种形体的话，孵化后只能得到幼体，当到达一定级数后才会进化为成体。游戏后期在道具店有**ロシュのみ**出售，不过价格不菲，1 个要 50000G 呢！

（注：地下迷宫 1～4F 出现的魔物**イーター**由于有特殊能力**しょくよくおうせい**，你将**ロシュのみ**投给它它会吃掉恢复 MP，所以不能捕捉）。

2、魔物的融合方法：

当取到蓝色首轮后就可进行魔物的融合。融合时，先给想要融合的 2 个魔物戴上首轮，然后选择“**ゆうごう**”指令出现融合画面（这时按 START 键可上下移动查看魔物的资料，按 A 键选择融合后想要的魔物），当这 2 个魔物不能融合出新魔物时，融合后就是你所选择的魔物，不过在能力值方面则会继承 2 个魔物中的最高攻击力，最高防御力，最高 LV 以及较强的属性，HP 和 MP 则视你选择魔物的强弱决定。融合后的魔物也能继承特殊能力，当超过 4 种时会让你选择，不过有些独有特殊能力是不能被继承的。

某些魔物不在迷宫出现，只有通过融合才能得到，所以如果想要完成全部 116 种魔物的图鉴，还是多多尝试吧。

3、超强魔物的融合大法：

在村庄中找到**ニコ**募捐达到 50000G 后，村庄就会改建，改建后魔物店中有**アラクネ**和**マテリアル**出售，这两个魔物分别拥有“攻击力 2 倍”和“防御力 2 倍”的特殊能力，融合后你魔物的攻击力及防御力会翻倍，只要融合那么几次，就可达到极限数值 255（练到 LV99 也只有百来点呀），建议在进入地下迷宫前将想要的魔物融合到极限，这样在迷宫的前 70 层对大多数魔物都能一击必杀（LV 最好在 50 以上），那种感觉只能用“爽”字来形容。需要指出的是，当打倒地下 30F 的 BOSS **ドク**后，魔物店不再有这 2 种魔物出售，想要的话只能购买昂贵的**ロシュのみ**到迷宫中捕捉了。

另外，在塔的 20～23F 会遇到魔物**ナップラス**，它拥有“HP2 倍”的特殊能力，只要捕捉几个融合几次，HP 就可达到 999 的极限（本人暂未发现拥有“MP2 倍”特殊能力的魔物，否则 MP 也可融合到极限）。

如果还不满足以上的实力，可到魔塔的 16～19F 捕捉**スーベニア**，融合它的特殊能力“**ばいそく**”（倍速）之后，可以行动 2 次，将使你如虎添翼。而想要加快升级的速度，可融合**バロン**的特殊能力“经验值 2 倍”。

4、一些小技巧：

①对敌使用特殊能力**かなしばり**、**ねむり**或具有该效果的魔法，就可在它无能力还手的时候重创它。

②将风之水晶投向敌人，它就会消失。

③将**ゲロビタのみ**投向敌人，它会丧失战斗能力，任由你摆布。

④将拾到的 3 种特别武器**トマホーク**、**ハンマー**和**トロルのかたな**给**トロル**装备，它会变成其他 3 种魔物。

⑤**キューン**和任何魔物融合都不会变化，而**ハイキューン**由于拥有特殊能力**しゅぞくへんか**，融合时会变成其他魔物。如果想通过融合来提升**ハイキューン**的能力值，可先对它使用**レヴァのみ**，这样它融合时就不会变化了。

⑥在魔塔 16～19F 打倒**スーベニア**有可能得到**ひのかね**、**かぜのかね**和**みずのかね**（机会并不大，所以要多打几次），将这 3 个钟收集全后，村长会送给你**キッズ**的蛋。

⑦当你的魔物被敌人使用魔法或特殊能力进入睡眠、动弹不能等状态时，将魔物收回再放出可立即解除（青蛙状态除外），这样可避免被敌人痛打。

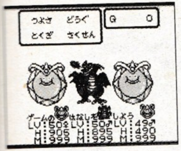
⑧你的魔物有可能因过度积极作战而追杀敌人到你看不到的地方，这样就不能适时地为它恢复 HP，其实当它的状态栏没有“?”标志时，使用 2 次“**くびわ**”指令就可召它回到身边。

道具篇

ハガネのけん——钢剑，攻击力普通

きんのけん——金剑，攻击力很低，但卖价很高
れつかのけん——火属性的剑，攻击力较高
ふぶきのけん——水属性的剑
しっぷうのけん——风属性的剑
ダイヤのけん——钻石之剑，基本攻击力最高
かがみのたて——镜之盾，将敌人的魔法攻击反弹
いのちあるたて——将受到的直接攻击反弹 1/4 给敌人
しゃくねつのたて——火属性攻击损伤减轻
とうひょうのたて——水属性攻击损伤减轻
だいちのたて——风属性攻击损伤减轻
ダイヤのたて——钻石之盾，防御力出类拔萃
しこみづえ——唯一可以强化数值的杖
ねむりのたま——使魔物进入睡眠状态
すいへきのたま——水属性魔法攻击
かちゅうのたま——强力火炎魔法攻击
かいふくのたま——恢复魔物的 HP
ばんのうやくそう——万能药草，异常状态全解除
ピタのみ——恢复魔物 MP50 点
おおきいピタのみ——恢复魔物 MP100 点
トゥムナのみ——定时间内变成青蛙，防御力大幅度下降
ハザクのたね——提高攻击力上限
ショムロのたね——提高防御力上限
マザルのたね——提升 LV
ひかりのたね——将魔物变为火属性
うみのたね——将魔物变为水属性
かぜのたね——将魔物变为风属性
あかいすな——提升剑攻击力
あかいすな——提升盾防御力
しろいすな——提升魔法玉使用次数
ひのすいょう——火之水晶，该层已出现的魔物全灭
みずのすいてょう——水之水晶，己方全体魔物 HP、MP 最大恢复
かぜのすいてょう——风之水晶，脱出迷宫回到村庄
ふっかつのひかり——复活已气绝的魔物并恢复一半 HP
れんきんのひかり——将该层迷宫中已出现的道具变成钱
ほしのメガネ——星之眼镜，看到该层迷宫的全部地图
しんじつのメガネ——真实的眼镜，识别蛋的种类，魔法玉的使用次数等
みちびきのはね——装上羽毛前进 1 层
ワナルーペ——看到该层迷宫的全部机关
たからものルーペ——显示该层迷宫道具的位置

文/曾宪洋



DQ 怪兽篇

特瑞的神奇王国

厂商：ENIX
发售日：1998 年 9 月 25 日
类型：RPG
对应：对战线

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩（取档）
さいしょからあそぶ 重新玩
つうしんたいせん 通信对战
おみあいをする 通信配合

通常状态菜单（用“A”键打开）

视窗左上角是指令菜单，右上角是玩家拥有的财产数，屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍：

强度（つよさ）：依次为姓名、性格（せいかく）、种族（しゅぞく）、系统（けいとう）、主人（マスター）、经验值（EX）、攻击力（こうげきりょく）、守备力（しゅびりょく）、速度（すばやさ）、智慧（かしこさ）、野性（やせい）、生命力（HP）、魔法力（MP）

どうぐ **道具（按“SELECT”键可以整理道具）：**

つかう 使用
すてる 丢弃

とくぎ 特技，特技、咒文的查看或使用

さくせん **战术，方便冒险的基本指令，包括以下四种：**

ひょうじそくど 讯息速度
ならびかえ 排列次序
さくせんへんこう 战术变更
ガンガンいこうぜ 进行积极攻击

いろいろやろぜ 使用援护系的特技咒文
いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文
めいれいさせる 直接指示所用指令
ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战，对直接指示的战术无效
さくせん 战术指定（同前）

どうぐ 使用道具

にげる 撤退

注:如果战斗中全员阵亡,金钱将减半,道具大量遗失!

其它指令

怪兽牧场中指令如下:

あずけにきた 寄存怪兽

むかえにきた 取出怪兽

ようすをみる查看状态

わかれにきた 辞别怪兽

とうみん 冬眠

やめる 取消

注:操作对象均分为成年怪兽(**まもの**)和未孵化的蛋(**タマゴ**)。

义卖市场中指令如下:

かいにきた 为买

うりにきた 为卖

寄存所中指令如下:

あずける 存道具(**まちもの**)

金钱(**おかね**)

ひきだす 取出

星之祠中指令如下:

はいごうする 配合(即交配)

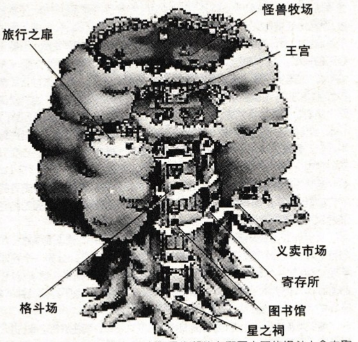
ふかさせる 孵化

"DQ4"主角特瑞的孩提时代大冒险

夜里,主人公特瑞(**テリー**)与姐姐米蕾尤(**ミレーユ**)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着,趁姐姐睡着时偷偷下了床。四处瞧瞧,觉得没什么好玩的,就来到了外屋。突然,从柜子里跳出了一只怪兽,它自称是圆木国(**マルタのくに**)的坏蛋(**ワルぼう**)。特瑞被它吓坏了,怪兽才不管,一脚踹开他,径直到内屋,继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知该如何是好之时,从柜子里又蹦出了一只怪兽,不过幸好它的长相没有刚才那只凶恶,整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(**タイジュのくに**)的事,并说只有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。

既然如此,特瑞觉得不如去看看,于是就这样拉开了冒险的序幕。

特瑞跳进了柜子,经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后,就被一位老人家带去见国王,一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王,互相寒暄了一下(如果要给主人公改名字,可以在国王问你姓名



时进行更改)。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法,也只有照办。向国王告辞,接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈,结识了名叫普里奥(**プリオ**)的牧场主,并从他那儿得到(选择**むかえにきた**指令)了第一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆("**スライム**",你可以给它取个名字)。从现在开始就可以用"**A**"键打开主菜单了。

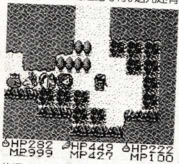
回到王宫内,面见国王。国王请来了普里奥,从他那儿得知有一只怪兽**ホイミン**扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它,国王正巴不得,当即答允,同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门,沿王宫内左边那个楼梯下去吧(别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱)。进门之后可以看到一个不断变化的旋涡,那就是通往目的地的交通工具。穿过旋涡到达目的地,**ホイミン**就在迷宫的最下层,在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后,应该有了挑战它的实力。**ホイミン**掌握了"恢复"(**ホイミ**)咒文,因此需要耗点时间,耐心战斗吧。

打败它之后,**ホイミン**多半会请求加入。看在它懂得"恢复"咒文的份上,就答应了它。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来,将特瑞一行人(?)带回了王宫。向国王复命,获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫,突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去,不可思议的是当

他着地后居然一点事都没有。这样也可以?照着他的样子往下跳，还真是刺激，而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内，报名参加那个不需要缴报名费的 G 级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战，取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺，并告知国王有请。原来是圆木国（**マルタのくに**）的国王告急。既然有例在先，仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内，可以发现有两个旋涡，这表明有两个地方要去，也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡，这儿的元凶是一个石头巨人**ゴーレム**。这时另一只怪兽乱入，想要插一腿，没几个回合就被巨人一脚踹得没影儿了。看来这**ゴーレム**实力不弱么，又得费一番力气了。打倒它之后（要不要它加入随你决定），再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉（**ローラ**）的姑娘的卧室内，她被侵入房间的恶龙吓坏了。救美向来是勇者的责任，恶龙也向来是勇者要斗的，那么就动手吧。收服恶龙（如此强力的怪兽最好收为同伴），完成委托。

参加并取得 F 级别的冠军（现在开始要缴报名费了，这次是 10G），前往旅行之扉，第三道门已经打开。仍然有两个旋涡，左面的 Boss 是一个名叫杀手朋沙（**キラーパンサ**　）的豹子（较强）。右面的 Boss 则是一棵妖树（**じんめんじゅ**），它当然是在树林内，路上会有其手下挡路。由于经验值并不多，不必理会它们，绕道而行即可。轻松搞定!

继续参加 E 级别比赛（报名费 50G），并取得冠军。前往旅行之扉，进入第四道门。左面的旋涡通往著名的 Casino 游乐场，先玩遍四台老虎机，然后才能和**スライムファング**战斗。右面的 Boss 是**ビックアイ**，不过要到达它身边，得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲：一位侠客装扮的人想向**ビックアイ**挑战，结果却惜败了（这位不走运的老兄以后还会出现）。



赢得这一阶段最后一个级别，也就是 D 级别的冠军后，神官又来道贺。不用说，又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺，并介绍了 C 级别的情况，真是一刻也不让放松呀。前往旅行之扉，进入第五道门。必须先进入右方的旋涡，目的地则是龙的洞窟。Boss 自然又是一头恶龙。不过先别忙着打它，看到周围的龙蛋了么?先打它们，有不少经验值哦。到正式要与 Boss 战斗时，那位倒霉的侠客又来了。仍然不敌!实力不济还敢贸然挑战，有病呀。还是特瑞上吧。**バトルレックス**的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲，HP 也相当多。如果没把握，还是先回去练级吧。

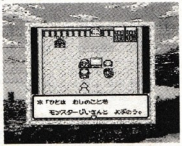
回到王宫，正好碰上卡雷奇国（**カレキのくに**）的国王来访。应酬完毕，

国王说了一番鼓励的话，并希望特瑞早日获得 S 级别冠军的称号。天哪，那得练多少级呀。心里虽然是这么想，可嘴上可不能这么说。王命不可违，只好照办。可总得一步步来吧，先把 C 级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴



时，突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震?听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长，并且得知现在有新的地方可去了，那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化，在这儿放养的怪兽有了自己的房间，不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入了。里面的迷宫共计 11 层之多，所幸其结构十分简单，因此要到达底层并不难。值得注意的是，现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽的人（类似《口袋妖怪》中的怪物教练），他们所带的怪兽基本上都比较强，当然经验值也是比较多的。他们大致可分为那么几类：神官模样的，战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康；老人模样的（披着斗篷），战斗后会将特瑞直接带到迷宫的底层（或者前进 22 层，如果距离底层超过 22 层的话）；战士或商人模样的，战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中，一直回答“不”（**いいえ**），附在她身上的幽灵**マネマネ**就会现身，并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文（**しんくうきり**），有时还会化身成特瑞的怪兽同伴，实难应付。努力吧!

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过，赶紧出发。这儿一共有 10 层，Boss 是个不堪一击的家伙，瞧，我连名字都没记住。取得 C 级别冠军（报名费 500G），前往旅行之扉。第六道门内，左面的那个没什么困难，只要当心 Boss **ファンキーバード**的混乱咒文（**メダパニダンス**）即可。右面的旋涡通往天空之龙（**スカイドラゴン**）的城堡，但要碰上它需费一番工夫。先从左起



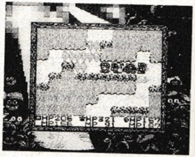
第二条绳索向上，遇岔路向左（这时 Boss 会逃到左起第三格处）；沿绳索退回，从第四条绳索向上（Boss 逃到左起第二格处）；再次退回，沿第二条绳索一直向上，这回它再也无路可退，乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害，尽量选冰系（**こおり**）的对抗。

如果不急着想赢得 B 级别冠军，不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊，答应和它玩猜拳游戏。如果能连胜五场的话，就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次猜“剪刀，石头，剪刀，布，剪刀”即可，其中“剪

刀”对应下方正中的图案，“石头”对应下方左面的，“布”则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现，上去后，可以和**メタラ**　的怪兽**スライムファング**进行配合（**はいごう**）。接着就去星之祠右面那个新出现的房间，可以找到刚才那只“手”的兄弟。而与它玩同样的游戏并取胜，就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡（猜拳的顺序是“石头，剪刀，布，布，石头”）。这个旋涡通往一个水塘，当特瑞走到中央时，坏蛋（就是带走姐姐的那个）又出现了。它竟然抓起一个怪兽同伴，扔到了水塘里。它走后，水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么，一直回答“不”（**いいえ**），直到被扔下去的同伴出现为止，再回答“是”（**はい**），就可以把它救上来。而后就是与守护者**ダンジョンえび**的战斗。

取得B级别的冠军，进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和Boss的对话中，回答“不给”即可开战。麻烦的是，它不但有帮凶，更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么棘手的，除了要注意Boss**ジャミラス**的火系最高级咒文米拉索玛（**ミラゾーマ**）。至于A级别，报名费就要5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有24层，Boss是**アクバー**；而左面的那个，我至今没有打穿，因为Boss所在处是一个迷宫。伤脑筋的是，这是那种无限重复的迷宫，也就是说在到达正确地点前所经过的是完全一样的地图画面(不知哪位高手能为在下解惑？不甚感激)。所幸游戏并不因此而卡住，也可以直接参加下一级别的擂台赛，即最后的S级。

S级别的报名费更是天文数字——10000G。到了第三场，就是和**メタラ**一的决斗。至此，战斗水平已经称得上是超强了，所以这场战斗真是惊心动魄，到最后取胜时还能全都活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表，国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后，大树再度生长，义卖市场又有了新的贵重道具出售。



进入第九道门，这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达Boss处。在与**デュラン**决战前，还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗，而第二场居然也是个叫特瑞的，不过样子看上去有三十多了，难道和小特瑞有什么关系吗？还是先别想了，他的速度极快，绝对是个强敌。稳扎稳打的战法似乎见效了，打败了他。第三场，终于轮到**デュラン**亲自上阵。这回就别再吝啬贵重道具了，该补的就得补，否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。一言以蔽之，这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗，终于回到了王宫。国王倒好，要特瑞立刻前去参加和圆木国的格斗大会（也不让特瑞歇一会儿）。幸好这儿的战斗和刚才的比还算轻松，大家也可以喘口气了。连胜两场后，姐姐米蕾尤（**ミレーユ**）终于露面，但她却是在代表圆木国出战，只好战斗了。再次轻松搞定后，坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤（**ミレーユ**）的失败很不满意，气呼呼地带走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶，待夜里流星出现许下愿望。而后与边上的老人交谈，即被带到了星之祠内屋，也就是最初来到这大树国的地方。瞬间，整个屋内充满了流星的光芒，那只绵羊再次出现，它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里，特瑞下床之后去了外屋，这回却什么都没发生。回到卧室，姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦，其实对特瑞来说，这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢？

文/毛云



异世界挑战者的怪物	
等级	出　现　怪　物
1～18	おおきづち、ゴートドン、はさみくわがた、ぶちキング、リザードフライ、ダックカイト、ダークアイ、サボテンボール、ギズモ、しにがみ、ミストウイング、フーセンドラゴン、スライムナイト、シルバーデビル、テールイーター、ヘルボックル
19～38	キメラ、コハクそう、アークデーモン、ひょうがまじん、スライムボーグ、ぐんたいガニ、シャドー、リザードマン、ヘルホーネット、かりゅうそう、ウインドマージ、オーク、ドロル、ひくいどり、デスファレーナ、グリズリー
39～58	キングコブラ、ホークブリザード、ようがんまじん、エビルワイド、のろいのランプ、エビルスピリット、ギズモ、しりょうのきし、さまようよろい、キラーエイプ、ひくいどりドラゴン、メタルスライム、モーザ、ヘルビースト、リップス
59～78	ライオネック、ライバーン、マンイーター、やたがらす、オーガー、アイアンタートル、マネマネ、ダーククラブ、ウイングスネーク、ダンスキャロット、グレンデル、おどるほうせき、ソードドラゴン、ひくいどり、じんめんじゅ、ゴートドン
79～98	スーパーテンツク、あくまのカガミ、イエティ、スカルゴン、ずしおうまる、デビルアーマー、ミステルドール、ゴーレム、フーセンドラゴン、ホークブリザード、キラーパンサー、うごくせきぞう、メタルスライム、ビックアイ、ようがんまじん、ギガンテス
99～118	がいこつけんし、ひとくいそう、ようがんまじん、ひくいどり、キングスライム、デッドペッカー、ばくだんいわ、スライムファング、サンダーバード、デンタザウルス、ずしおうまる、ばくだんいわ、スカイドラゴン、バトルレックス、ファンキーバード、うごくせきぞう
119～138	ストロングアニマル、グレイトドラゴン、パオーム、マネマネ、サンダーバード、ロックちょう、はぐれメタル、メタルドラゴン、ドラゴンマッド、アンクルホーン、しにがみきぞく、キラーマシン、ユニコーン、ダンジョンえび、バルザック、アンドレアル
138以上	グレイトドラゴン、キラーマシン、バルザック、ロックちょう、メタルドラゴン、じごくのもばん、きりさきピエロ、メタルング、やまたのおろち、パオーム、ひとくいそう、ホーンビートル、まおうのつかい、しにがみきぞく、うごくせきぞう、ばくだんいわ



传统的秘技依旧奏效，爆机后的等待必不可少！

新奇有趣的秘密一并公开

爆机后是可以再继续游戏的。耐心等待 STAFF 画面结束，在屏幕出现 to be continue 字样时选择存档，而后重新开始游戏并取档。进入后会由那只绵羊引导再次进入大树国的世界。此时旅行之扉处最后的三道门已经全部打开，在各自的尽头可以分别与著名的龙王（**りゅうおう**）、大神官哈刚（**ハーゴン**）、索玛（**ゾーマ**）、**バラモス**、**ムドー**、**デスピサロ**等强劲的对手战斗。在格斗场还能与星之祠的老人进行擂台赛，他的黄金史莱姆（**ゴールデンスライム**）、天空之龙（**スカイドラゴン**）都是非常非常厉害的怪兽，没有顶级的怪兽别想战胜。

此外星之祠右面又多了一个房间，里面是第三只“手”形的怪兽。不用多说啦，之后在格斗场会增加一个旋涡。值得一提的是，在旅行之扉刚打开的三道门中右面的那个，下方的旋涡内能找到非常珍贵的怪兽——金属史莱姆（**メタルスライム**），不过非常难捉到。而到达 21 层以上时，会碰上一种叫**はぐれメタル**的史莱姆，它的守备力更强，速度则是极限 511，要逮到它更是困难；要是打倒它则能得到惊人的经验值 ——六万左右（每只）。如果身边只带一只怪兽的话，轻易就能达到成长极限。

关于配合及孵化

本作最精彩之处就是配合——能够令雌雄怪兽“结婚”并进而传宗接代的这一系统统称“配合”。当不同雌雄的怪兽各自达到 Lv.10 以上，就能进行配合，配合后将得到它们的后代（注意：先选择怪兽的血统**けっとう**将被其后代继承，也就是决定其后代的种族）。新生儿不但将继承双亲的素质、咒文及特技，还会继承双亲的性格，并且它的成长极限也将比其双亲有所提高。因此要想得到强劲的怪兽，慎重选择配偶双方是非常必要的。刚生出来的怪兽卵最好不要立刻孵化，为了以后继续配合的方便，先去怪兽卵鉴定师那儿（就在星之祠右上方的房间内），用**かんていする**进行鉴定，若其性别不符你的要求，就用**しゅくふく**进行修复（就是做变性手术啦），选择**けっていい**确定。孵化出的怪兽如暂时不想加入队伍就会进入牧场。

关于捕捉

在游戏的初期，即使不用诱饵也能捉到怪兽，但到了中后期就必须使用诱饵才行。为确保万一，不妨试试以下方法：①保持队伍只有一只怪兽，它必须持有回复系咒文；②战斗中先干掉不想要的怪兽；③防御几个回合，直到足够使用回复 HP 的咒文；抛出诱饵，这时己方怪兽应该会使用回复咒文；④再次抛出诱饵，这次己方怪兽多半会攻击，但由于已连续两次抛出诱饵，一般来说已是囊中之物（如不放心，可以重复步骤③）。这样即使是**メタルスライム**或**はぐれメタル**都不在话下（前提是它们不逃跑）。

关于牧场

牧场的作用类似于《口袋妖怪》中的抽屉，用于存放怪兽。所不同的是存放于此的怪兽会自己升级，当你在迷宫内战斗时它们也在自己进行训练。但有利有弊，升级的同时其野性值也会猛涨（且不会再领悟新的咒文或特技）。这意味着当你带上它战斗时，它将不听你的指挥，所以此时冬眠（**とうみん**）指令就显得相当重要了。冬眠中的怪兽其野性值就不会再增加，但同时也不会自己升级了。还有几点要注意：①当牧场中的怪兽处于冬眠状态时，如果有新的怪兽加入，它并不会冬眠；②冬眠是相互切换的，当使用该指令后，原先未冬眠的将进入冬眠，而原先冬眠着的将解除冬眠。

关于迷宫

一般来说迷宫内是无法存档的，但也有其它情况存在。随着冒险的深入，如果下落的层恰好是道具屋或者是教堂的话，那便可以存档了，同时教堂的神官还能为同伴们恢复健康。另外这儿的道具屋价格公道，道具商会以原价收购你的道具，并以高价（原价）收购你的魔法杖，不妨利用这点大赚一笔。如果下落的层是宝箱层（此层只有一间屋子，里面有六到八个宝箱不等）的话也可以进行存档。到了游戏中期，可以在义卖市场买到旅行的书签（**たびのしおり**），那就可以在迷宫里随时存档了。此外迷宫内还有特殊层竞技场的存在！在这里可以连续参加好几轮的角逐，每轮都有丰厚的奖品等着赢家去拿。

性格与书本的关系

性格的设定使得本作的系统显得更富特色。每只怪兽都有自己的性格，玩家对其下的每一个指令都会对其产生影响，而它的性格又会影响其

效果 / 书名	原来的性格		
	乖僻	普通	胆怯
勇敢之书	强硬	爱慕虚荣	乖僻
懦弱之书	胆怯	安闲	×
温和之书	普通	反复无常	安闲
无情之书	乖僻	乖僻	×
多虑之书	顽固	锋利	狡猾
愚蠢之书	任性	惊慌	懒惰

本身的成长。到了游戏中后期，义卖市场里开始出售能改变性格的书本，更是增加了趣味性。以下是性格的中日文对照及书本对各性格的影响：

おくびょう——胆怯　ひねくれ——乖僻
がんこ——顽固　みえっぱり——爱慕虚荣
たかびしゃ——强硬　こうかつ——狡猾
あわて——惊慌　きまぐれ——反复无常
わがまま——任性　ふつう——普通
のんき——安闲　なまけ——懒惰
きれ——锋利
ぼうけんたん——使勇敢的书
こわいはなしのほん——使懦弱的书
やさしくれるほん——使温和的书
ずるっこのほん——使无情的书
あたまがさえるほん——使多虑的书
ユーモアのほん——使愚蠢的书

神秘的门扉

1. 在王宫地下室里有二十二个门扉。
2. 关于特殊门扉

★位于怪物牧场的右上角。

条件：大树国震动一次后（通到大树国下方的一房间内）。

★斗技场门口，右上的徽章屋里。

条件：收集十三个小徽章后和国王旁的史莱姆对话。

附：徽章（ちいさなヌタル）在王国的一些地方藏有，在迷宫中也可捡到（模样像钱）。徽章也可用来与国王交换怪兽（当数目达到13、20、30、50个时分别换取四个怪兽）。

★与斗技场中泥手猜拳。

条件：大树国震动一次后，且要连胜五盘。

★与大树国右下方泥手猜拳。

条件：大树国震动两次后且要获胜。

★在图书馆中。

条件：当收集怪物达100种时和馆中人对话。

★在图书馆门口的水井内。

条件：取得F级冠军，且把使用雷系的魔法的怪兽交给水井中的人。

★在义卖市场中。条件：将具火系攻击的怪兽交给右下的人。

★在义卖市场中。

条件：爆机一次后，将具有召换技的怪兽交给右下的人。

★在大树国下面的屋中。

条件：用“ゴールデンスライム”这个怪兽来和大树国左下方的女孩谈话。

附：在第六个地洞中左边的门扉BOSS处有无限循环的迷宫（本人已破）。正确的破解方法为：上、上、上、左、下、下、左，BOSS不堪一击。一共31个门扉！

“＋”的意义

每当两个怪兽交配时，总会出现一个“＋”号，这代表这个怪兽的能力，“＋”的越多，升级时能力越高。

经笔者反复研究，“＋”多少是通过计算得到的，如：一怪兽30级，一怪兽60级，且两怪兽中最高的为“＋”15，所以生下的怪兽为“＋”19。

以下是笔者归纳的数值：

怪兽级别之和为20～39时＋1；
怪兽级别之和为40～59时＋2；
怪兽级别之和为60～79时＋3；
怪兽级别之和为79～99时＋4；
怪兽级别之和为100以上时＋5。

100％的捕捉法则

经本人常时间研究，研究出一种几乎100％的捕捉法。

条件：需2100G，且用2100G买一“たびのしおり”、一“しもほりにく”、一“せがいじゅのば”。

三只怪兽级别在140级以上。

战斗前先记录一下，以免偶尔失手。

战斗时，若对方有三只，则干掉包括欲收取在内的两只怪兽，然后用“せがいじゅのば”将欲收取怪兽复活选第二项，再将多余的一只怪兽干掉（注：不是那只欲收取的怪兽），最后抛出“しもほりにく”，搞定欲收取怪兽后，几乎90％以上都会跟主角。

文/毛云、谢寅

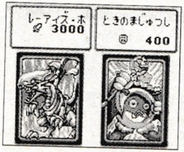
回复系魔法					
特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ホイミ	2	回复少许HP	キアラル	2	治疗混乱状态
ベホイミ	5	回复较多HP	シャナク	2	治疗咀咒状态
ベホマ	7	回复HP至全满	マホトラ	0	吸收敌一体之MP
ベホマラー	18	全体回复较多HP	マホキテ	2	吸收被施放特技之部分消耗MP
ベホマズン	36	全体回复HP至全满	マホトラおどり	0	吸收敌全体之MP
ザオラル	10	1/2概率令死者复活	ひかりのはどう	7	治疗我方全体的异常状态
ザオリク	20	必定能令死者复活	めいそう	8	大幅度回复自己的HP
メガザル	全部	全体复活或完全回复，使用者即死	ハッスルダンス	12	全体回复较多HP
キアリー	2	治疗中毒与剧毒状态	せいれいのうた	20	1/2概率令全体死者复活
キアリク	2	治疗麻痹与昏睡状态	メガザルダンス	1	成功的话就出现メガザル



攻击系魔法					
特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
メラ	2	敌一体火球攻击	あくまぎり	3	对恶魔系敌人造成大伤害效果
メラミ	4	敌一体大火球攻击	ゾンビぎり	3	对丧尸系敌人造成大伤害
メラゾーマ	10	敌一体巨火柱攻击	だいせつだん	3	对物质系敌人造成大伤害
ギラ	4	敌全体火炎攻击	スライムたたき	3	对史莱姆系敌人造成大伤害
ベギラマ	6	敌全体大火炎攻击	こうらがえし	3	对昆虫系敌人造成大伤害
ベギラゴン	10	敌全体猛烈火炎攻击	えだはらい	3	对植物系敌人造成大伤害
イオ	5	敌全体爆炸攻击	グランドクロス	20	敌全体超强真空系攻击
イオラ	8	敌全体大爆炸攻击	れんぞくこうげき	3	敌一体两回连续攻击
イオナズン	15	敌全体猛烈爆炸攻击	ばくれつけん	6	胡乱向敌方作4回连续攻击
バギ	2	敌全体真空系攻击	なかまをよぶ	4	召呼同伴，最多作4回攻击
バギマ	4	敌全体大型真空系攻击	おおごえでさけぶ	8	召呼同伴，最多作8回攻击
バギクロス	8	敌全体猛烈真空系攻击	しっぷうづき	2	造成伤害较少但必是最初攻击
ヒャド	3	敌全体冷冻攻击	きあいをためる	3	造成伤害较多但必是最后攻击
ヒャダルコ	5	敌全体大冷冻攻击	さみだれけん	5	敌全体1回攻击
マヒャド	12	敌全体猛烈冷冻攻击	たまいたち	3	敌全体真空系攻击
デイン	5	敌全体雷电攻击	しんくうは	6	敌全体大型真空系攻击
ライデイン	10	敌全体大雷电攻击	いなずま	3	敌全体雷电攻击
ギガデイン	15	敌全体猛烈雷电攻击	がんせきおとし	5	敌全体岩石攻击
ザキ	4	敌一体即死	ひのいき	2	敌全体火炎攻击
ザラキ	7	敌全体即死	かえんのいき	4	敌全体大火炎攻击
メガンテ	1	敌全体致命一击，使用者同样	はげしいほのお	8	敌全体猛烈火炎攻击
もろばぎり	2	敌一体造成大伤害，使用者稍伤	しゃくねつ	16	敌全体超强火炎攻击
たいあたり	1	敌一体造成大伤害，使用者受伤	つめたいいき	2	敌全体冷冻攻击
すてみ	1	敌一体造成大伤害，使用者防御力下降	こおりのいき	4	敌全体大冷冻攻击
とつこう	1	敌一体HP变成1，使用者同样	こごえるふぶき	8	敌全体猛烈冷冻攻击
みなごろし	3	随机对双方其中一体造成大伤害	かがやくいき	16	敌全体超强冷冻攻击
まじんぎり	3	无视防御力对敌一体造成大伤害	ジゴスパーク	25	敌全体超强雷电攻击
たかくとびあがる	5	下回合敌一体大伤害	ビッグバン	30	敌全体超强爆炸攻击
かえんぎり	3	敌一体炎系斩击	マダンテ	全部	以MP直击敌人，威力绝大
いなずまぎり	3	敌一体雷系斩击	どくこうげき	2	附带中毒效果的攻击
しんくうぎり	3	敌一体真空系斩击	ねむりこうげき	2	附带昏睡效果的攻击
マヒャドぎり	3	敌一体冷冻系斩击	マヒこうげき	3	附带麻痹效果的攻击
メタルぎり	3	对金属系敌人造成大伤害	ギガスラッシュ	20	敌一体超强闪电斩击
ドラゴンぎり	3	对龙系敌人造成大伤害	ぱふぱふ(↑)	2	敌一体无情攻击
けものぎり	3	对兽系敌人造成大伤害	しのおどり	6	敌全体即死
つばめがえし	3	对鸟系敌人造成大伤害			

辅助系魔法					
特技名称	MP	效果	特技名称	MP	效果
ラリホー	3	敌一体0~3回合内保持昏睡	ぱふぱふ(↑)	1	强制停止敌一体的行动1回合
ラリホーマ	5	敌全体0~3回合内保持昏睡	いてつくはどう	7	敌全体施放之咒文消失
マホトーン	3	敌全体无法使用魔法咒文	すなけむり	2	敌全体攻击命中率下降
マヌーサ	3	敌全体看见幻影令命中率下降	まぶしいひかり	2	敌全体攻击命中率下降
メダパニ	5	敌全体变成混乱，无法输入命令	ぶきみなひかり	2	敌全体的魔法变弱
ルカニ	3	敌一体防御力下降	ふしぎなおどり	0	敌一体MP下降
ルカナン	4	敌全体防御力下降	みかわしきゃく	1	闪避敌方攻击之确率上升
スカラ	2	敌一体防御力上升	さそうおどり	2	强制停止敌全体的行动1回合
スクルト	3	敌全体防御力上升	なめまわし	2	强制停止敌一体的行动1回合
ボミエ	3	敌一体速度下降	ひゃくれつなめ	4	停止敌一体行动1回合，防御力变1
ボミオス	4	敌全体速度下降	あしばらい	1	强制停止敌一体的行动1回合
ピオラ	2	敌一体速度上升	すいめんげり	3	强制停止敌全体的行动1回合
ピオリム	3	敌全体速度上升	おたけび	3	强制停止敌全体的行动1回合
フバーハ	3	火炎及冷冻系特技伤害减半	くちぶえ	0	呼召怪物出来战斗
バイキルト	6	敌一体攻击力变成2倍	まねまね	4	把所受到的敌方行动照样对付之
マジックバリア	3	敌全体咒文防御力上升	やみのはどう	7	防御力、速度及命中率下降
マホターン	4	反弹敌方咒文1次	くろいきり	8	敌我双方均不可使用魔法
マホカンタ	4	一定时间内反弹敌方咒文	タッツウしょうかん	20	召唤**タッツウ**来参加战斗
モシャス	5	变身为敌方一体，同时拥有其能力	デアゴしょうかん	20	召唤**デアゴ**来参加战斗
アストロン	2	3回合内变成钢铁，攻击与特技无效	サムシンしょうかん	20	召唤**サムシン**来参加战斗
トラマナ	2	毒沼及障碍等损害地形无效化	バズウしょうかん	20	召唤**バズウ**来参加战斗
レミラーマ	2	显示身处层数之全地图	みがわり	2	替指定同伴抵受攻击
パルプンテ	20	随机发生效果的不思议咒文	におうだち		替全部同伴抵受攻击
ちからをためる	0	下回合的攻击变强	おいかぜ	6	反弹自己受到的火炎及冷冻攻击
いきをすいこむ	0	下回合火炎或冷冻系特技变强	きょうふう	10	反弹各同伴受到的火炎及冷冻攻击
せいしんとういつ	0	下回合可作2回行动	うけながし	4	把自己受到之攻击卸走
あまいいき	3	敌全体变成昏睡状态	だいぼうぎょ	3	所有攻击的伤害大减
やけつくいき	4	敌全体变成麻痹状态	やいばのぼうぎょ	3	把受到攻击之部分伤害反弹回去
どくのいき	3	敌全体变成中毒状态	すべてをすいこむ	2	反弹受到的火炎及冷冻系攻击
もうどくのいき	4	敌全体变成剧毒状态	おどりふうじ	6	敌全体跳舞系特技禁止使用
メダパニダンス	4	敌全体变成混乱状态	くちをふさぐ	6	敌一体火炎及冷冻系特技禁止使用
のろいのことば	3	敌全体变成诅咒状态	ドラゴラム	9	变成恶龙攻击敌人





游戏王
怪兽大对决

厂商:KONAMI
发售日:1998年12月17日
类型:BOG
对应:对战线

三百五十张普通卡片的攻防能力大公开

编号/名称/攻/防/种类/效果/稀有度

1.BWEドラゴン/3000/2500/龙/S
2.ホーリーエルフ/800/2000/魔法师/D
3.サイクロフス/1200/1000/兽战士/B
4.ベビードラゴン/1200/700/龙/S
5.ガーゴイル/1000/500/恶魔/A
6.グレムリン/1300/1400/恶魔/C
7.とりでをまもるよくりゅう/1400/1200/龙/D
8.きのこマン/800/600/植物/D
9.ヘルバウンド/500/200/不死物/A
10.あんこくのドラゴン/1500/800/不死物/D
11.ソードドラゴン/1750/2030/龙/B
12.バーバリアン2こう/1800/1500/战士/A
13.タイホーン/1200/1400/鸟/C
14.ぎゅうまじん/1800/1300/兽战士/A
15.ほのおのけんし/1800/1600/战士/S
16.ときのまじゅ/500/400/魔法师/A
17.ふういんされしもののみぎあし/200/300/魔法师/S
18.ふういんされしもののひだりあし/200/300/魔法师/S
19.ふういんされしもののみぎうで/200/300/魔法师/S
20.ふういんされしもののひだりうで/200/300/魔法师/S
21.ふういんされしエクゾディア/1000/1000/魔法师/S
22.デーモンのしょうかん/2500/1200/恶魔/S
23.じゃあくなるワームビースト/1400/700/兽/C
24.ワイト/300/200/不死物/A
25.インプ/1300/1000/恶魔/C
26.ミノタウルス/1700/1000/兽战士/B
27.ルイーズ/1200/1500/兽战士/C
28.がんくつまじんオーガロック/800/1200/岩石/C
29.マウンテンウォーリーアー/600/1000/兽战士/B
30.アンデッドウォーリーアー/1200/900/不死物/A
31.テビルドラゴン/1500/1200/龙/D

32.にとうをもつキングレックス/1600/1200/恐龙/S
33.ジャッジマン/2200/1500/战士/B
34.やみどうけしのサギー/600/1500/魔法师/B
35.ブラック　マジシャン/2500/2100/魔法师/S
36.メテューサのほうれい/1500/1200/不死物/D
37.りゅうきしガイア/2600/2100/龙/S
38.あんこくきしガイア/2300/2100/战士/S
39.カース　オブドラゴン/2000/1500/龙/S
40.つぼまじん/200/1800/炎/B
41.エルワのけんし/1400/1200/战士/D
42.イリュージョニストノーフェイス/1201/2200/魔法师/S
43.カルボナーラせんし/1500/1200/战士/A
44.ホーリードール/1600/1000/魔法师/D
45.エレキッズ/1000/500/雷/A
46.グリフォール/1200/1500/兽/C
47.サイガー/1200/600/兽/A
48.クリッター/1000/600/恶魔/A
49.ビックアント/1200/1500/昆虫/D
50.ベーシックインセクト/500/700/昆虫/A
51.アーマーリザード/1500/1200/爬虫类/A
52.ラクレスビートル/1500/2000/昆虫/B
53.キラービー/1200/1000/昆虫/D
54.ゴキボール/1200/1400/昆虫/D
55.きゅうけつノミ/1500/1200/昆虫/D
56.ラーバモス/500/400/昆虫/S
57.グレートモス/2600/2500/昆虫/S
58.クリボー/300/200/恶魔/A
59.マンモスのはかば/1200/800/恐龙/A
60.クレートホワイト/1600/800/鱼/D
61.オオカミ/1200/800/兽/C
62.ハービイレテイ/1300/1400/鸟/A
63.ハービィレディさんしまい/1950/2100/鸟/S
64.タイガーアックス/1300/1100/兽战士/B
65.シルバーフォング/1200/800/兽/A
66.まもののかりゅうど/1500/1200/战士/B
67.かんぜんきゅうきょくたいグレートモス/3500/3000/昆虫/S
68.ガルーザス/1800/1500/兽战士/A
69.サウザンド　ドラゴン/2400/2000/龙/S
70.デビル　クラーケン/1200/1400/水/D
71.くらげージェリーフイシュー/1200/1500/水/D
72.しんかのまゆ/0/2000/昆虫/S
73.リバイアサン/1800/1500/海龙/B
74.がんせきのきょへい/1300/2000/岩石/D
75.ひとくいしょくぶつ/[illegible]/植物/D
76.クロコダイラス/[illegible]

虫类/B
77. クラッブラー/1300/1200/爬虫类/D
78. アレックス　レイダー/1700/1150/战士/A
79. メガザウラー/1800/2000/恶龙/B
80. ワイルド　ラプター/1500/800/恐龙/D
81. しかばねをむさぼるりゅう/1600/1200/龙/C
82. レッドアイスブラックドラゴン/2400/2000/龙/S
83. やみくらましのしろ/920/1930/恶魔/B
84. カードをかるしにがみ/1380/1930/恶魔/D
85. やみまかいのはおう/200/1530/恶魔/S
86. バロックス/1380/1530/恶魔/D
87. ダーク　キメラ/1610/1460/恶魔/S
88. メタル　ガーディアン/1150/2150/恶魔/B
89. カタバルトタートル/1000/2000/水/D
90. ぎゅくてんのめがみ/1800/2000/天使/B
91. ケンタウロス/1300/1550/兽/B
92. ミノケンタウロス/2000/1700/兽战士/S
93. よろいむしゃザンキ/1500/1700/战士/C
94. ちをはうドラゴン/1600/1400/龙/C
95. マーダーサーカス/1350/1400/恶魔/C
96. よろいむしゃゾンビ/1500/0/不死物/C
97. ドラゴン　ゾンビ/1600/0/不死物/B
98. マーダーサーカスソンビ/1350/0/不死物/D
99. ゴーストおう一パンキングー/1800/2000/不死物/S
100. かくとうせんしアルティメーター/700/1000/战士/C
101. じゃえんのつばさ/700/600/炎/C
102. やみのかめん/900/400/恶魔/C
103. てんしょくのまきょう/800/1300/恶魔/B
104. くろまぞくのカーテン/600/500/魔法师/C
105. トモザウルス/500/400/恐龙/D
106. かぜのせいれい/1700/1400/魔法师/D
107. シャドウ　ファイター/800/600/战士/D
108. てまねきする基场/700/900/不死物/A
109. しんがんのめがみ/1200/1000/天使/D
110. とうほうのえいゆう/1100/1000/战士/D
111. しのちんもんのてんし/1600/1400/天使/D
112. いのちをしょくするもの/1200/1000/恶魔/D
113. ダーク　グレイ/800/900/兽/C
114. ホワイトシーフ/1000/700/魔法师/C
115. カオスウィザード/1300/1100/魔法师/D

116. ナイトメア　スコーピオン/900/800/昆虫/C
117. ほんのせいれいホーク　ビショップ/1400/1200/战士/A
118. ものかげのきょうりょくしゃ/1000/1000/战士/D
119. じこくのさいばん/1300/900/恶魔/C
120. ドリーム　ピエロ/1200/900/战士/C
121. ねむれるのしし/700/1700/兽/C
122. ヤマタノドラゴンえまき/900/300/龙/C
123. ダーク　プラント/300/400/植物/A
124. アイアンハート/1700/1400/机械/C
125. セイントバード/1500/1100/鸟兽/A
126. たたかいのかみオリオン/1800/1500/天使/C
127. アサシン/1700/1200/战士/D
128. ラムーン/1200/1700/魔法师/D
129. ねむりこ/800/700/魔法师/C
130. ウェザーコントロール/600/400/天使/B
131. オクトバーサー/1600/1400/水/B
132.13 にんめのまいそうしゃ/1200/900/不死物/D
133. ほのおきしキラー/1100/800/炎/D
134. せいなるくさり/700/700/天使/B
135. ししゃのうで/600/600/不死物/C
136. まじんデスサタン/1400/1300/恶魔/D
137. なぞのて/500/500/恶魔/A
138. ドラゴン　ンウル　スタチュー/1100/900/战士/D
139. ブルーアイドシルバーゾンビ/900/700/不死物/A
140. トードマスター/1000/1000/水/C
141. デビルツムリ/700/1300/昆虫/C
142. ほのおをあやつるもの/900/1000/魔法师/A
143. ときのまじんネクロランサ/800/900/魔法师/C
144. かぜのばんにんジン/700/900/魔法师/D
145. みわくのかいとう/700/700/魔法师/C
146. どくろのじいん/900/1300/不死物/C
147. モンスターエッグ/600/900/战士/C
148. やみをつかさどるかげ/800/700/恶魔/C
149. ランプのまじん/1400/1200/恶魔/D
150. カクタス/1700/1400/水/D
151. あかきけんのライムンドス/1200/1300/战士/D
152. とろけるあかきかげ/500/700/水/A
153. しにがみのドクロイゾ/900/1200/不死物/C
154. ファイヤーデビル/700/500/109 不死物/C
155. ラーバス/800/1000/兽/D

156. ハードアーマー/300/1200/战士/B
157. かえんそう/700/600/植物/B
158. マンイーター/800/600/植物/D
159. ティッグビーク/500/800/兽/C
160. マグテッツ１ごう/1000/500/战士/C
161. マグデッツ２ごう/500/1000/战士/C
162. あくものちえ/1250/800/恶魔/C
163. サファイヤリサーク/1300/1300/兽/C
164. ゼミアのかみ/1300/1000/恶魔/C
165. ジャジメントザハンド/1400/700/战士/C
166. ぞのくぐつし/1000/1500/战士/C
167. たいこのつぼ/400/200/岩石/A
168. あんこくかえんりゅう/1500/1250/龙/D
169. しんえんのめいおう/1200/800/恶魔/C
170. ハープのせい/800/2000/天使/C
171. だいおうめたま/1200/1000/恶魔/C
172. アーメイル/700/1300/战士/C
173. ダーク　ブリズナー/600/1000/恶魔/C
174. ハリケル/900/200/魔法师/C
175. まてんろう/1000/700/恶魔/B
176. ファイヤーアイ/800/600/炎/C
177. モンスタートル/800/1000/水/B
178. キラーザクロー/1000/800/恶魔/B
179. サターナ/700/600/魔法师/C
180. アルラウネ/800/1000/植物/B
181. ダークシエイド/1000/1000/恶魔/B
182. かめんどうけ/500/700/战士/B
183. ホーリーパワー/600/800/魔法师/C
184. ジャグラー/600/900/魔法师/C
185. コピックス/600/500/战士/A
186. ミラージュ/1100/1400/鸟/D
187. ヘルゲートディーグ/700/800/兽/A
188. ファランクス/800/900/兽/A
189. フュジョニスト/900/700/兽/D
190. レッドエース/1000/800/魔法师/B
191. ララ　ライウーン/600/600/雷/C
192. キーメイス/400/300/天使/A
193. タートルタイガー/1000/1500/水/D
194. まじんテラ/1200/1300/恶魔/D
195. ドローン/900/500/战士/C
196. アンモナイト/1000/1200/水/D
197. ゾンビランプ/500/400/不死物/A
198. ハッピーラヴァー/800/500/天使/C
199. ペンギン　ナイト/900/800/水/C
200. プチラュウ/600/700/龙/C
201. キラーパンダ/1200/1000/兽/D
202. デーモンビーバー/400/600/兽/A
203. ゴースト/600/800/不死物/C
204. マキャノン/1700/1400/恶魔/D

205. ドローバ/900/800/水/B
206. グロス/900/700/水/B
207. スビック/600/500/鸟/B
208. プチテンシ/600/900/天使/C
209. ダークキラー/700/700/昆/A
210. スティング/600/500/炎/C
211. サンダー　キッズ/700/600/雷/C
212. バビロン/700/600/兽/C
213. アクアマドール/1200/2000/魔法师/C
214. しえんのかげむしゃ/800/400/战士/C
215. フレイムゴースト/1000/800/不死物/B
216. ドリアード/1200/1400/魔法师/D
217. ブラック　デーモンズドラゴン/3200/2500/龙/S
218. ツーマウスダークルーラー/900/700/恐龙/D
219. ソリテュード/1050/1000/兽战士/C
220. かめんまどうし/900/1400/魔法师/C
221. くもおとこ/700/1400/昆虫/D
222. ミッドナイトデビル/800/600/恶魔/A
223. とどるきのおおうみへび/2100/1800/水/B
224. トラップマスター/500/1100/战士/B
225. のろわれしまけん/1400/800/战士/D
226. デスストーカー/900/800/战士/C
227. ヒトデンチャク/600/700/水/A
228. もりゆしかばね/1000/900/不死物/C
229. いのちのすなどけい/700/600/天使/C
230. レアフィッシュ/1500/1200/鱼/C
231. ウッドジョーカー/800/1200/战士/C
232. マジンガン/600/800/恶魔/A
233. んこくまじんナイトメア/1300/1100/恶魔/C
234. ざんしゅのびじょ/1600/800/战士/D
235. もりのじゅうにんウダン/900/1200/战士/D
236. めいかいの番人/1000/1200/战士/C
237. はにわ/500/500/岩石/A
238. ヤシのき/800/600/植物/D
239. ヴィシュワランティー/900/700/战士/D
240. テスフット/700/800/恶魔/C
241. やみのあんさつしゃ/1200/1200/不死物/D
242. うんめいのろうそく/600/600/恶魔/C
243. ウォーターエレメント/900/700/水/D
244. マグマン/900/1000/岩石/D
245. ダークナポレオン/800/400/恶魔/A
246. たましいをかるもの/1100/1000/兽战士/C
247. ルートウォーター/900/800/鱼/B
248. マスター　アンエキスパート/1200/1000/兽/D

249. みずのおどりこ/1400/1200/水/C
250. ヒヨウ/800/1200/战士/C
251. こうこつのマーメイド/1200/900/鱼/D
252. キャッツフェアリー/1100/900/兽/D
253. エンジェルまじょ/800/1100/魔法师/D
254. みじゅくのあくま/500/750/恶魔/C
255. プリヴェントラット/500/2000/兽/A
256. いじげんのせんし/1200/1000/战士/D
257. ストーンアルマジラー/800/1200/岩石/D
258. めまちのまじゅうおう/1000/1100/水/D
259. こたいまどうし/1000/1300/魔法师/C
260. つきのめがみエルセエム/750/1100/天使/C
261. デーモンズミラー/700/600/恶魔/A
262. アイルのこひとけんし/800/1300/战士/C
263. ウォーアース/700/1400/岩石/D
264. ウィングエッグエルフ/500/1300/天使/C
265. いかりのかいおう/800/700/水/A
266. つるきのじょおう/900/700/战士/C
267. あくのむめいせんし/1000/500/战士/C
268. やみにしたがうもの/700/500/魔法师/C
269. はかいしんヴァサーゴ/1100/900/恶魔/C
270. ウェザ/1000/900/水/C
271. メギラス　ライト/900/600/恶魔/A
272. マブラス/1300/900/鸟/C
273. さとりのろうじゅ/600/1500/植物/B
274. りょくじゅのれいおう/500/1600/植物/B
275. りくせんがたばぐろす/1500/1000/机械/D
276. きたかぜとたいよう/1000/1000/天使/C
277. ゴーゴンエッグ/300/1300/恶魔/A
278. プチモス/300/200/昆虫/S
279. キング　スモーク/1000/900/恶魔/B
280. おうざのしゅごしゃ/800/1500/战士/C
281. バーサーカー/1500/1000/恶魔/D
282. スリーピィ/800/1000/兽/C
283. ホログラー/1100/700/机械/C
284. おんみょうし/1200/900/魔法师/C
285. デビルスネーク/700/600/爬虫类/C
286. ゲートキーバー/1500/1800/机械/D
287. くろいかげのオーガ/1200/1400/兽战士/C
288. ダークアーチスト/600/1400/恶魔/A
289. チェンジスライム/400/300/水/A
290. つきのししゃ/1100/1000/战士/D
291. ほのおのまじん/1300/1000/炎/C
292. サイコカッパー/400/1000/水/A
293. でんせつのけんごうマサキ/1100/1100/战士/C
294. まそうきしドラゴネス/1200/900/战士/C
295. バイオプラント/600/1300/恶魔/A
296. ワンアイドシールドドラゴン/700/1300/龙/D
297. まかいのきかいへい/1400/1200/机械/D
298. まとうをもつじゃりゅう/900/900/龙/A
299. オトメ/1200/900/战士/D
300. ドレイク/800/800/鸟/D
301. でんせつのつるぎ/—/—/战士类 POWER UP/D
302. やみのはしんけん/—/—/战士类 POWER UP/D
303. やみ　エネルギー/—/—/恶魔类 POWER UP/D
304. デーモンのおの/—/—/重战士类 POWER UP/D
305. レーザーキャノンアーマー/—/—/昆虫类 POWER UP/B
306. かきつきインセクトアーマ—/—/—/昆虫类 POWER UP/B
307. エルフのひかり/—/—/妖精类 POWER UP/D
308. もうじゅうのは/—/—/兽类或有牙生物 POWER UP/D
309. はがねのこうら/—/—/有甲壳生物 POWER UP/D
310. まきん/—/—/恶魔类 POWER UP/D
311. ブラックペンダーント/—/—/魔法师类 POWER UP/D
312. ぎんのゆみや/—/—/天使类 POWER UP/D
313. ひかりのつの/—/—/有角生物 POWER UP/D
314. いっかくじゅうのホーン/—/—/有角生物 POWER UP/D
315. ドラゴンのひほう/—/—/龙类生物 POWER UP/S
316. でんげきむち/—/—/女性角色卡片 POWER UP/A
317. サイバーボンデージ/—/—/女性角卡片 POWER UP/A
318. まんげきょうかれいなるぶんしん/—/—/卡片编号 062 专用的强化卡/C
319. ましょうのつき/—/—/兽类 POWER UP/D
320.「じゅび」ふう/—/—/敌方生物(已召唤的)不能防御/D
321. あくまのくちづけ/—/—/女性角色或恶魔类 POWER UP/D
322. むらさきすいしょう/—/—/不死物/D
323. ひじゅっしょ/—/—/看到敌人所持有的卡/D
324. かくせい/—/—/雷、岩石、炎类 POWER UP/D
325. きかいかいぞうこうじょう/—/—/机械类 POWER UP/D
326. たいおんのじょうしょう/—/

—/恐龙类 POWER UP/D

327. フォローウインド/—/—/鸟类 POWER UP/D

328. ポセイドンのちから/—/—/水、鱼、海龙类 POWER UP/D

329. ドラゴンぞく・ふういんのつぼ/—/—/封印场内全部龙族卡片/A

330. もり/—/—/昆虫、兽类 POWER UP/D

331. こうや/—/—/恐龙、不死物类 POWER UP/D

332. やま/—/—/龙、鸟类 POWER UP/D

333. そうげん/—/—/战士类 POWER UP/D

334. うみ/—/—/水之生物 POWER UP/D

335. やみ/—/—/恶魔、魔法师类 POWER UP/D

336. ブラックホール—/—/—/将全场的生物卡片(已召唤的)吸走/D

337. サンダーボルト/—/—/将敌人已召唤的生物即时消灭/S

338. モウヤンのカレー/—/—/体力回复 200/D

339. レッドポーション/—/—/体力回复 500/C

340. ゴブリンのひやく/—/—/体力回复 1000/A

341. てんしのいきち/-/-/体力回复 2000/S

342. ちりょうのがみディアンケト/—/—/体力回复 5000/S

343. ひのこ/—/—/敌人体力减 200/D

344. ファイヤーボキル/—/—/敌人体力减 500/C

345. ひあぶりのけい/—/—/敌人体力减 1000/A

346. ちゅうやのおおがじ/—/—/敌人体力减 2000/S

347. かえんじごく/—/—/敌人体力减 5000/S

348. ひかりのごふうけん/—/—/敌人三回合内不能行动/A

349. ろくぼうせいのじゅばく/—/—/敌方已召唤生物 POWER UP/S

350. やみをかきけすひかり/ —/—/看到敌方已召唤生物的资料/D



游戏王 II

暗界决斗记

厂商:KONAMI

发售日:1999 年

类型:BOG

对应:对战线、彩色 GB

这个游戏可以用“一枚派出场的卡”和“一枚手上的卡”来融合出新的卡,融合出的卡一般都比原来的卡强不少,可在战斗中发挥决定性作用,但战斗后会还原,所以若想得到永久融合的卡,唯有将 2 枚卡一次性与朋友通讯交换才可。以下提供部分在游戏中较难得到的卡片的融合方法,若实在得不到的话,就和朋友通讯融合来得到吧!(注:以下所列出卡的融合方法可能并不止 1 种,玩友们可慢慢发掘)

部分较难得到卡片的融合方法(得到难度 A~B):[卡编号/攻/防]

4 + 104→10(1500/800)
121 + 110→64(1300/1100)
387 + 16→149(1400/1200)
121 + 514→423(1650/1800)
58 + 292→450(1200/900)
459 + 115→462(1500/1300)
123 + 47→487(1800/1400)
186 + 193→520(1900/1700)
387 + 395→551(2000/800)
155 + 159→587(1300/1400)
211 + 97→613(2800/2100)
282 + 197→642(1150/900)
10 + 110→11(1750/2030)
97 + 289→73(1800/1500)
138 + 100→294(1200/900)
459 + 561→425(1600/1500)
110 + 263→456(1300/1200)
135 + 16→470(1300/1400)
293 + 649→495(1750/1500)
113 + 142→529(2100/1800)
59 + 9→564(2200/1800)
138 + 142→15(1800/1600)
207 + 486→117(1400/1200)
121 + 546→404(1350/1600)
436 + 530→431(1150/900)
108 + 167→457(1200/1000)
98 + 285→471(2200/1800)
4 + 100→502(1300/1100)
436 + 548→539(1100/700)
402 + 504→567(1200/900)
103 + 186→595(1300/1400)
251 + 600→626(1300/1400)
209 + 177→647(1500/900)
138 + 58→31(1500/1200)
157 + 100→133(1100/800)
110 + 474→413(1500/1700)
436 + 492→440(1800/800)
459 + 196→460(1400/1500)
47 + 198→483(2000/1700)
75 + 100→511(1400/1300)
436 + 100→546(1250/ 900) 192 + 198→582(1800/1700) 211 + 285→610

193 + 291→593（1400/1800）

60 + 121→617（1700/1600）

259 + 514→643（1350/1000）

（850/800）

260 + 277→633（1400/1700）

部分极难得到卡片的融合方法（得到难度 S）：

254 + 16→22（2500/1200）

56 + 72→57（2600/2500）

278 + 72→67（3500/3000）

91 + 26→92（2000/1700）

5 + 129→377（1600/1200）

177 + 16→449（1250/2100）

221 + 480→533（1900/1700）

275 + 258→639（1850/1300）

38 + 39→37（2600/2100）

62 + 318→63（1950/2100）

4 + 16→69（2400/2000）

22 + 82→217（3200/2500）

391 + 658→392（3000/2300）

167 + 177→518（1450/2200）

97 + 296→545（1700/1900）

280 + 194→641（1350/1700）

部分隐藏卡片的密码：

27 PW：32452818

150 PW：36904469

291 PW：71407486

312 PW：01557499

316 PW：37820550

327 PW：98252586

448 PW：85326399

530 PW：06367785

541 PW：07089711

584 PW：08058240

651 PW：37390589

121 PW：40200834

230 PW：80616007

306 PW：03492538

315 PW：01435851

319 PW：36607978

409 PW：09293977

517 PW：73051941

535 PW：68928540

542 PW：33178416

621 PW：55291359

661 PW：57728570

最强的卡“暗界大法师”：只要凑够编号为 17～21 的卡并派出场战斗，就可召唤出最强的“暗界大法师”，这是唯一要集满 5 枚卡才能召唤出的怪物。不过这 5 枚卡极难得到，而且要打败武藤或暗才有可能得到，想要的话多打几次吧！要注意的是，“暗界大法师”被封印的四肢的那 4 枚卡攻防都很低，如果贸然派出场，一定会被对手打掉。所以，若想成功召唤“暗界大法师”，最好先用魔法卡“光之护封剑”（编号 348）将对手的行动封印 3 回合，这样再派那 4 枚卡出场就安全多了。

关于仪式卡：在 2 代中新增了仪式卡，通过仪式卡可以让怪物卡“3 体融合”。具体方法就是先在战斗中派符合条件的 3 枚特定怪物卡出场，然后再使用对应的仪式卡，3 枚怪物卡“生け贽”（作为牺牲品），从而召唤出强劲的怪物。不同的仪式卡所需要的特定怪物卡都不同，如仪式卡**カオスのぎしき**，就要用 27、38、58 这 3 枚怪物卡来召唤**カオス・ソルジャー**。一些强劲的怪物例如究极之龙（编号 380，青眼白龙 3 体融合），雷风水大魔神（编



号 374，雷魔神、风魔神、水魔神 3 体融合）等都要用仪式卡来召唤，在平常的战斗中是绝对得不到的，至于用哪枚仪式卡嘛……，还是留待玩友们自己去试吧。要提醒各位的是，仪式卡是一次性卡，无论能不能成功召唤，使用后都会消失，如果你只有一枚仪式卡，还是留做“纪念”比较好一点。

文/曾宪洋

关于收集卡片

收集卡片有很多途径。例如和朋友进行通讯交换（对战线已经成为 GB 玩家的必备外设），输入密码以及战胜对手都能获得。当然，最直接的方法就是战胜对手去获得。每当战胜同一对手 10 次，电脑会额外送出一张能力较高的卡片。详细情况请读者见下表：

对手名称	所得卡片	对手名称	所得卡片	对手名称	所得卡片
武藤	006 031 002	腹活术士	026 091 379	シモン ・ムーラン	627 223 613
城之内克也	012 068 015	インサクター 羽蛾	054 049 055	海马濑人	033 090 391
本田ヒロト	510 511 620	宫	688 陷阱卡 655 魔法卡 366	ペガサス	668 魔法卡 329 魔法卡 042
莫良了	650 526 427	孔雀舞	522 465 467	シヤーデイー	453 426 564
尾木渔太	070 071 073	迷	682 魔法卡 368 376	暗游戏	089 074 035
海马モクバ	075 076 638	暗使い	088 084 085	イシズ・ シュタル・ナオ	572 531 594
ダイナリー 龙崎	081 011 079	バンデット ・キース	388 099 391	暗莫良	471 500 401

文/SNAKE

?

天外魔境Ⅱ

厂商:KONAMI

发售日:不明

类型:RPG

对应:——

1. 基本道具:

くろいみ——魔法使用回数恢复,战斗时不可用

あおいみ——魔法使用回数上限+1　　ちからのおふだ——攻击力+5

まもりのおふだ——防御力+5　　しちいはね——敏捷力+5

2. 魔法一览:

A. 攻击系(アタク):

バアーン——敌一体火攻击　　ビキーン——敌一体风攻击

ヒューン——敌全体风攻击　　バキーン——敌全体雷攻击

キエロ——敌一体消去(无经验值)

B. 回复系(ヒール):

オーラ——己方一体HP回复　　ミナオーラ——己方全体HP回复

カーッ!——开机关

C. 间接系(マイン):

ナオール——己方状态回复(解毒)　　フージュ——敌一体魔法封印

ネムール——敌一体催眠　　ガンバ——己方攻击力加强

3. 情报菜单:

アイテム——道具　　まほう——魔法

まふう——组合兵器(钻石)　　ステータス——状态

そうび——装备　　ファイル——妖怪图鉴

注:路中拾到的装备需用**そうび**指令才能查看或装备。

少年救世主的除魔之旅

在幻之大陆,三位勇士正与大魔王展开激烈的战斗,穿过时空之门,四人来到现代世界的一间小木屋中……

こくぶちょう镇上的时钟刚报过时,男孩**ナオト**便从镇外回来了。他在街上找到朋友们**ケンスケ**和**ミキ**后,一块儿在镇上闲逛。与镇上的人一一交谈后,他们散步到了最南面的路上。突然一声巨响从树林中传来,三人决定去看个究竟。循声来到小木屋前,他们从门外看到大魔王正用魔法将

三位勇士击倒,独自穿过了时空之门。

三人救起勇士们,并答应帮助他们消灭大魔王。于是勇士们的灵魂便附在了三位少年的身上。同时,**サンドマン**因担心朋友们的安危,也赶到了现代世界,将三位少年带回了幻之大陆。就这样,三位少年莫名其妙地变成了这个世界的救世主。

三人见了**フィアモーヌ**王国的国王和王后之后,从大臣处取了250元钱,从此便开始了冒险之旅。他们先去道具店补充了装备后,便向镇上的人探听消息。得知西北方的妖怪之塔上有三件"厉害"的武器后,三人便向那里进发了。打倒守塔的妖怪后,他们取回了武器。再去见国王时,遇到了另一国的勇士**スピーカースおうじ**。前来求援,于是国王派遣三人前去相助。在道具店购得船票(**ふねのキツプ**)后,他们便来到码头乘船前往。

一路上风平浪静。与船上众人谈过话,三人正想返回舱中,一艘海盗船赶了上来,这年头可真是不太平。他们先让众人避开,随即与海盗交上手。这伙海盗真是偷鸡不成反蚀一把米,打劫没成功,倒将一颗钻石(**ファイアカット**)送与他们。

船靠岸后,三人去见过国王,得知穿过北方的通道后有一座妖怪的城堡,妖怪们经常扰乱四方。三人立即出发,无奈通道被机关封死,只得转回。向镇上的人打听,得知王国东面有一位隐士,知道开启机关的秘密。找到隐士后,他却怎么也不肯说出秘密。折回后再去见国王,国王将扩音器(**メガホン**)交于三人。再去隐士处,借助扩音器得到了开启机关的秘密;按"上上下下左右左右BA"的顺序踩机关即可(听起来怎么如此耳熟?居然是魂斗罗的选30人密码!)。原来隐士是个聋子。

他们辞别隐士,顺利通过了通道。经过了一个小镇,在东北方的森林中,找到了妖怪城堡的入口。三人在城堡中搜寻了一阵后,在地下室找到了妖怪的首领。战胜它后,他们沿通道来到了另一个时空之门。是否有点想家呢?三人回到了现代世界。出了地道,发现是在**ひだかちょう**镇中。没关系,去商店买张车票(**ていきけん**)就能回家了。可别忘了自己的任务,妖怪们已由时空之门侵入现代都市了。买了能源(**パワーハンド**)后,三人重返地下。用能源开动两台抽水泵抽干池水后,便能来到一栋办工楼的地下室。

一层层搜上去,在第二层发现了两间锁着的门,钥匙在哪儿呢?在第三间房内,三人找到了房间钥匙(**へやのカギ**)。开启房门,他们找到了木板(**ひた**)和一条通道。来到四楼后,用木板搭了座桥,便来到对面房间。在这一层的另一个房间内,他们找到了关卡的钥匙(**カードのカギ**)。这钥匙有什么用呢?顺路返回,再沿主楼梯上三层,发现了一道关卡!再搜这层的房间,居然还有书橱的钥匙(**ほんだなのカギ**)。一层层去试书橱吧(My God!)。取得书橱内的情报后,在同层的主楼梯口发现了两个小妖。跟踪前去,从它们手中夺得了钢索(**ロープ**)。天知道这又是做什么用的。下楼去,他们遇上了**パペットマスター**,消灭

它后，又获得了一颗钻石（**アイスカット**）。

对于在现代世界中会出现如此多的妖怪，三人感到很吃惊，决定返回幻之大陆去查看一下。刚出时空之门，他们便见到**サンドマン**，他请三人务必到他的村子去一趟。既然没有新线索，只好答应他了。回到**こくぶちょう**镇后，穿过原来的时空之门，来到一悬崖处，他们找到一块尖石头后，利用钢索下了悬崖，再乘转移机来到了**サンドマン**的村落。见过村长后，他们才知道此行的目的是为了取得三件圣器，以便将来对付大魔王。

三人利用转移机来到一片荒地上，在西南方发现了一座陵墓。经过一番努力，取得了两件圣器，却发现第三件圣器被一条地缝隔在地的另一边。只有真正的英雄才拿得到它，他们通用性的向对面走去。竟然没事！取回三件圣器后，再回去见村长时，**サンドマン**告之在荒地的东北方发现大魔王的飞船。于是三人又向飞船处赶去。

在入口处，他们再次遇到**スピーカースおうじ**。刚进入飞船，飞船竟升空而去，四人只好硬着头皮往飞船内闯去。来到控制装置后，**スピーカーおうじ**留下看守，三人则继续深入。他们在偷听妖怪们的谈话时被卫兵发现。在千钧一发之际，**スピーカースおうじ**破坏了控制装置，眼看飞船就要坠落，妖怪们弃船逃了。

三人劫后余生，决定经时空之门跟踪那些妖怪。出来时，他们已到了现代的**かわだむら**镇。在其它镇未找到妖怪们的踪迹，三人只好返回**かわだむら**镇。在镇子东北角的滑梯处，他们遇见了女孩**ヒーラー**。交谈后，**ミキ**离队而去，**ナオト**和**ケンスケ**十分担心，追过去时却又被巨石挡住去路。

返回镇子，两人去寺里为**ミキ**祈福，却遇到了一位法师（**おしょう**），愿助他们一臂之力。打碎巨石后，三人顺利穿过了山洞，来到了小镇**ゆたかちょう**。在此地并未发现**ミキ**的踪迹，猛然想起洞中还有另一通道被碎石挡住，于是三人去商店买了梯子（**ハシゴ**）。顺着梯子搭出的路，来到一间工厂内。打败**ヒーラー**的手下后，他们救出了**ミキ**，并得到了钻石（**ウトンドカット**）。谢过法师后，他们继续追赶**ヒーラー**而来到停靠在海边的巨轮上。



经过较量，三人得到了另一颗钻石（**マグニカット**）和潜水衣（**アクアラング**），并赶上了**ヒーラー**，却没料到被她的手下一招打倒在地。所幸他们似乎另有要事，扔下三人匆匆走了。

不死心的英雄们穿上潜水衣继续追赶下去。在海中也有一道时空之门，穿过它，三人来到一个奇怪的小镇，镇中有许多人穿着妖怪道具，看上去还真逼真。入乡随俗吗，三人也买了妖怪道具（**ぬいぐるみ**）装扮起来。而后赶往镇子西北方森林里的妖怪据点探听情报。可是洞穴入口处有妖怪把守，三人无法混入。他们只好四处找妖怪打听口令，终于，火边的一个妖怪说出了口令（**あいことば**）。进得洞来，三人找到了特殊钻石（**ピンクのカエル**）及另外两件道具，并且听到了有关**フィアモーヌ**王国王后的计划，却不幸被小妖识破了伪装。他们杀出洞来，打败了看守森林的妖怪首领后，又获得了一颗钻石（**サンダーカット**）。

向西出了森林，三人发现又回到了**フィアモーヌ**王国境内，在旅馆中他们见到了久违的**スピーカースおうじ**。第二天，三人去见国王，正要说出听得的情报，突然一声巨响由外面传来，大魔王竟攻了进来，他不但带走了王后，还将**スピーカーおうじ**和**サンドマン**两人打伤。

大魔王的残暴激怒了三人。他们觉得与之决战的时刻到了。三人穿过北方的洞穴，再向东北方前进，又一次来到**サンドマン**的村落。换过装备，准备停当后，他们去见村长。接着，村子拔地而起，向大魔王的城堡飞去。

三人来到被大魔王摧毁的村庄，在消灭了三间有雕像的房间里的妖怪后，他们面前出现了通向大魔王宫殿的阶梯。进入宫殿后，三人找到了四块宝石：土之石（**ちのたま**），水之石（**みずのたま**），火之石（**ひのたま**）和天之石（**てんのたま**）。顺着道路走到魔宫的尽头，他们发现时空之门前有排石穴挡住了去路。试着将宝石分别放入石穴中，果然石穴消失了。

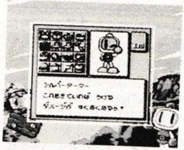
穿过时空之门，一行人发觉来到了现代的**こくぶちょう**镇中，那么恶魔去哪了呢？走遍了整个镇子，他们发觉镇上的一切都变得很奇怪。此时，恐怖的脚步声传来，大魔王出现了。战斗持续了一阵，恶魔终于不敌勇者，被众人击倒。

战胜魔王，众人发觉又回到了宫殿中。原来这一切只是魔王造出的幻境。三人必须再次同心协力，与真正的魔王殊死一搏。经过漫长而艰苦的战斗，“天外魔境 2”才算真正地落下了帷幕。剩下的结局，就请各位慢慢欣赏好了。

钻石＼武器	まふうけん	まふうぼう	まふうゆみ
ファイアカット	火单体	——	——
アイスカット	两连斩	冰全体	——
マグニカット	？	连震	——
サンダーカット	雷单体	——	雷单体
ピンクのカエル	随机	随机	随机
ウィンドカット	风全体	风全体	——
ダークカット	？	三连击	攻击封印

究极武器：此游戏的一大特色就是三位主角的究极武器若辅以不同的钻石，便能形成各种特殊攻击（无效果时，自身的攻击力或防御力会增长）。详见上表。

文/吴飞



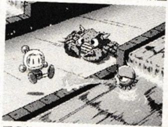
炸弹人历险记 GB

厂商：HUDSON
发售日：不明
类型：A·RPG
对应：对战线

Hi，地球上的广大 GB 迷好！我是来自“澎叭星球”的一名宇宙警长，名叫“澎叭曼”（翻译成地球上的语言就是为“炸弹人”的意思）。最近，我在执行一项特殊的使命，内容是捉拿一批宇宙罪犯，并将这 52 名宇宙怪物从宇宙各地用我专用的“澎叭宇宙穿梭机”集中关押到“澎叭星球”去。

当我美滋滋地驾驶着穿梭机，看了一眼那些被关押的罪犯时，心里不禁想到回去以后我的职位、收入、还有爱情……

“什么？那是什么？”我突然发现在后方有四个正体不明的发光体直冲而来。还未等我反应过来，我的飞船就在一声巨响中分解了，坠向了一颗星球（反应这么慢，还是宇宙警长吧）。轰的一下，我失去了知觉，也不知过了多久，我苏醒过来，发现自己没什么事，但是罪犯全逃跑了。我走出残存的飞船环视四周，原来这是一个名叫“和平镇”的地方。但是在镇子的外面，由于怪物的作怪，充满了危险。对，为了恢复“和平镇”往日的和平；为了伸张正义，惩治罪犯；为了我能回到“澎叭星球”，我以“澎叭曼”爷爷的名义发誓，抓回那 52 名罪犯，找回 4 个飞船引擎！



我先去镇中的图书馆转一转（D5），里面有 6 排书架，分别介绍武器、装备的用法。有了这些常识，我向镇右边出发了。刚开始时，我只有一种炸弹作为武器，另外只有一种道具——笛子。无论在哪里，只要使用笛子，我就能回到镇中。（嘿，别忘了飞船旁木牌边的胖胖兔子处可以 Save。）

我从镇子左上边的草原区域开始“工作”——收服那些罪犯（怪物），然后转战右上的森林区域，此后是右下方水塘区域，最后是镇左下的沙漠区域。没过几小时（写错了吧？是几十天吧！），我就将所有 52 名罪犯全部捉回来了。当然也找到了能够令飞船重返太空的 4 枚引擎。

此时我回到“和平镇”，我的飞船又可以开动了。按下飞船的“**たびたつ**ぞ（起程）”键，飞船又升入了太空……（嘿，事情还没完呢！）

接下来便是与最终 BOSS **カオス**的决战，而后才是最终的结局。

炸弹专家的爆破心得



话题 1：本游戏无论从画面、道具、还是迷宫内的机关设定都酷似任天堂的 GB 名作“塞尔达传说”。喜欢 A·RPG 的玩家这次可以爽爽地炸一回了，体验一下 eary 版的“塞尔达传说”。

话题 2：游戏中的炸弹与真实情况有很大差距，请勿在生活中模仿！

话题 3：当四个区域的 BOSS 都抓到后，就可以乘飞船回家了。但这样是无法真正结束游戏的，所以一定要将全部 52 名怪物全部俘获，而后挑战最终 BOSS **カオス**。

话题 4：游戏初期时，某些区域的怪物无法收服，但这并不影响游戏的进程。待进入游戏中后期，“圆圈炸弹”或“飞速炸弹”入手后，就什么都不怕了。

话题 5：本文中“F—8”等表示座标数据，设定为：从左到右 1→8，从上到下 A→H。

话题 6：游戏中，在每个座标点都能得到物品。如果你在某处没有任何发现的话，就一定要仔细寻找。例如戴上眼镜，或是用铲子把地挖一遍。

话题 7：本文中“?”的区域为笔者未能解决的地方，望 GB 同好或某位炸弹专家来信点明。

话题 8：此类游戏的最大卖点就是各种谜题和 BOSS 的消灭方法。下文特提供以下 4 则战 BOSS 的提示：

★战**ウォーターコマンダー**：因其可发出水珠，使自己的炸弹无效，所以只要穿上跑步鞋躲避它发出的炸弹即可，看着它被自己的炸弹炸死。

★战**エレキコマンダー**：穿上快速鞋，画圈似的躲避它的攻击，同时向它扔炸弹就能将其搞定。

★战**ハリーケーンコマンダー**：穿上快速鞋躲避其攻击，同时用飞速炸弹或圆圈炸弹还击。

★战**バーニングコマンダー**：装备上翅膀和金盔甲，使自己一直浮于空中，同时抓住机会一次设置两枚圆圈炸弹，耐心地与敌人周旋。

ぶき（武器）作用

1. **ノーマルボム（普通炸弹）**：爆炸成十字型，无特殊效果产生。对一般地面的人有效。对空中敌人、水中敌人无效。
2. **アイスボム（冰冻炸弹）**：爆炸成功后，对敌人产生暂时的冰冻效果。提示：对某处的喷火敌人有特效。
3. **ポイスンボム（毒性炸弹）**：爆炸成功后，使敌人行动变缓慢、迟钝。
4. **せっかちボム（急速炸弹）**：爆炸时间短，小心别炸了自己。
5. **のんびりボム（慢速炸弹）**：爆炸时间长。提示：与其他炸弹配合使

用，可解决F8迷宫内的一个机关（同时炸中四个开关）。

6. ボヨヨンボム（蹦跳炸弹）：将其投出去的话，打中障碍物会跳过去。

7. ためボム（蓄爆炸弹）：使用后再将其举起的话，可将炸弹威力最大蓄至第5阶段。

8. ドクロボム（骷髅炸弹）：爆炸后产生いろん（异议）的效果。

9. じらいボム（地雷）：敌人一踩上就爆炸。配合"翅膀"使用对付如F1处的蛇效果明显。小心别自己踩上了！

10. サークルボム（圆圈炸弹）：爆炸成圆圈状，对空中敌人特别有效。提示：B4处的树形怪物可用此类炸弹解决。

11. ホーミングボム（追身炸弹）：对这种炸弹踢或投掷的话，会产生追敌爆炸的效果。

12. スピードボム（飞速炸弹）：比一般炸弹轻，可以飞速地向远处投去。爆炸成圆圈状，在未得到"圆圈炸弹"前可用其解决不少问题。

13. アクアボム（水雷）：唯一能在水中使用的炸弹。

14. ラジコンボム（大集合炸弹）：集3张交易卡而成的炸弹。效果不明。

15. ライトボム（右旋炸弹）：投掷或踢时，炸弹会朝右方转弯。

16. レフトボム（左旋炸弹）：投掷或踢时，炸弹会向左转弯。

17. ヨーヨー（溜溜球）：投出的溜溜球碰撞设置的炸弹，可使炸弹移动。

18. !?（舞蹈）：在四个炸弹人塑像前使用，会使宝物出现。（C2,A7,E8,E1）

19. スコップ（铲子）：可用之铲地面找回复1个生命的迷你血块。有时也会挖到意想不到的宝物。

20. シールド（盾牌）：可用来防卫迷宫内及敌人射来箭。不过得注意方向。不是很实用。

21. パンチ（拳击手套）：可以使敌人被揍晕，也可使设置的炸弹炸飞掉。

22. ウイング（翅膀）：可以在一定时间内使自己飞起来，飞行时无敌。提示：某些区域非得用之。将之配合（9）、（10）使用，即使BOSS都轻松摆平。

23. ジャンプシューズ（跳跃鞋）：上下台阶，跳跃1个间距时有用。（22）未到手之前，很管用。

24. ダシュシューズ（跑步鞋）：加快行动速度。效果与装备中的"高速鞋"相同。

25. パワーグローブ（强力手套）：有了它，可举行任何炸弹。再按一下即可投掷。提示：在对付F4处的怪物时，必须用到此武器。

26. ハンマー（锤子）：用其可消灭B5处的怪物。也可打桩子。

27. リモコン（爆炸控制器）：与炸弹配合使用，可制成遥控炸弹。

28. タックルベルト（腰带）：也将敌撞晕，也可在迷宫内撞开关。

そうび（装备）

1. シルバーアーマー（银盔甲）：穿上这种甲衣，可使受到的攻击减半。是初期的常用防具。

2. ゴールドアーマー（金盔甲）：穿上这种甲衣，可使受到的攻击成为

¼。是中后期及打各区域BOSS的理想防具。

3. ミラクルアーマー（奇迹盔甲）：令"冰炸弹"、"毒炸弹"、"骷髅炸弹"对自己无效。

4. テレポアーマー（传送盔甲）：当主角受到攻击时，自己会在本处画面的某处出现，这样可去一些非常之地。提示：如A1的宝箱、水塘、瀑布处。

5. てつゲタ（铁屐）：可使自己体重加重，对解决迷宫内的某些机关有用。但行动会很慢。

6. スピードシューズ（快速鞋）：加快行动速度。

7. ハイスピードシューズ（高速鞋）：行动速度达到最高，与跑步鞋等效。

8. キックシューズ（踢蹴之鞋）：穿上此鞋踢炸弹就像踢足球一样！

9. ミラクルシューズ（奇迹之鞋）：穿上这种鞋，走钉板也不怕。

10. めがね（眼镜）：可找到4个隐藏的宝箱。（A1,D8,E3）

11. プッシュブレスレット（推物腕）：可推动岩石阵，找到出路。

12. さんそボンベ（氧气瓶）：可以去井下及深水区寻宝。

13. ヘルメット（头盔）：可以自由地穿行在落石阵。

14. ランプ（提灯）：在某一处的迷宫内找到路。

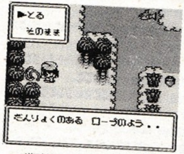
15. フルファイヤー（最大火力）：爆炸效果达到最大。

16. レザーアーマー（激光盔甲）：最终BOSS カオス的攻击减半。

敌人黑名单（合计52人）

そうげんゾーン（草原区域）	4. モグモグ	9. スカルヘッド
1. バロム	5. カジュウ	10. プーヤン
2. ブロル	6. カメーストーン	11. パピードラゴン
3. クリン	7. バドー	12. ラジボンジュニア
4. フニャ	8. ヤドール	13. ハリケーンコマンダー
5. ペギー	9. マッドフラワー	さばくゾーン（沙漠区域）
6. バクロン	10. デビルアント	1. ピグミン
7. パース	11. モスキラー	2. スネッキー
8. オニール	12. プルプルーン	3. クリスタルデーモン
9. グレイン	13. ニレキコマンダー	4. ウサピョン
10. イノッシー	みずへゾーン（水塘区域）	5. ピックリー
11. アーチャ	1. ピノキオン	6.?
12. トレント	2. アイスモン	7. フライボール
13. ウルーターコマンダー	3. マタンゴ	8. ティンクベアー
しんりんゾーン（森林区域）	4. シーバルーン	9. ウォーキンハット
1. メカメガドン	5. デスパイダー	10. スパーキー
2. シツコイン	6. ジュル	11. ファニー
3. サンデイ	7. ガゴイル	12. エイテイ
	8. カニバブラー	13. バーニングコマンダー

文/方新



幸存少年

孤岛的冒险着

厂商:KONAMI
发售日:1999 年 6 月 17 日
类型:RPG + AVG
对应:彩色 GB

游戏中，玩家要操纵一个在海难中幸存下来的少年，在一座孤岛上谋求生存，并设法脱出。而在脱出之后，可以产生 8 种结局，这里介绍的是第 8 种结局出现方法，这也是笔者认为最完美的一种结局。

要在岛上生存首先要注意自己的各项数值，当你站立不动或按 Start 键调出菜单时，分别会有 4 项关键数值显示在屏幕下方或右边：

★ライフ:生命值，即 HP，减到零就 Game Over。

★F(まんぷくど):满腹度，会随时间推移慢慢减少，吃东西可以回复。减到零就会开始损生命值。

★W(すいぶん):水分，减少速度稍高于满腹度，通过喝水可以回复。减到零就会开始损生命值。

★T(ひろうど):疲劳度。走路，钓鱼等行为都会令这数值提升，所以增长速度最快，一达到 100 就开始减生命值。休息或睡觉都能令其减少。

此外，还有一些常用的日文需要记住：

★とる:拿取，把物品放入背包。

★たべる:吃掉。

★そのまま:取消。

★そうび:装备物品(仅限于可以被装备的物品)。

★はずす:御下已装备的物品。

★つかう:使用物品。

★すてる:丢弃物品。

★あずける:把背包里的物品放进储物箱。只有在屋子里才有此功能。

★やく:烧、烤。用来把生肉烤熟或引燃火把等。

★のむ:喝水。

★くむ:取水，把水壶灌满。

★もちだす:把储物箱的物品放进背包。

按下 START 键可以打开菜单，而在野外的菜单功能要比在屋子里的时候少。

★アイテム:物品。在野外最多的只能带 12 件物品，而屋子里的储物箱则可以分别存放装备物品、食品、一般使用物品三类物品，每类都能放 22 件。

★ごうせい:合成。分别选两样物品后会被问是否合成，如果不同意则

可以再选一样物品进行三项合成。

★マップ:地图。只能显示出已经到过的地区以及目前在哪个区域。

★ちゅうだん:中断。可以记录下游戏状态，在提取进度的画面中选ちゅうだんしたところから能读回，但只要断电就会消除。

★やすむ:休息。在屋子或野宿所里才会出现的选项，又分为すこし、たくさん两项，前者休息时间短，后者较长，对疲劳度有不同程度的回复。

★ねる:睡觉。可以最大限度回复疲劳度，一睡就会渡过一天。

★セーブ:存储进度。

最后要提醒大家的是，请准备一本《鲁宾逊漂流记》作参考书(开玩笑的)。

孤岛生存指南(完美结局)

海难发生之后，小男孩**コウ**被冲到一座孤岛之上，一只小猴子对他似乎很感兴趣，但在**コウ**苏醒的时候就逃进了树林。

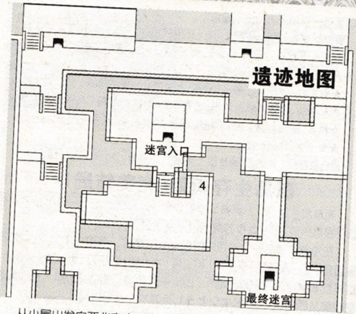
在沙滩中部的一个沙包内埋着**コウ**的背包，调查一下就可以发现，里面有小刀、收音机(**ラジオ**)和火柴(**マッチ**)把小刀(**ナイフ**)装备上，这样按 B 键可以作出攻击动作，即能杀死动物又能割掉野草。在沙滩右侧的草丛后面有只水壶(**すいとう**)，装满水之后可以喝三次。

コウ拾起地上的木棍(**きのぼう**)，然后割掉左边堵路的草丛，进入北边的树林。一上来就能找到木板(**きのかわ**)，把木棍和木板合成得到钻木取火工具(**ひつけどうぐ**)。对着空地使用这件物品可以点起一堆火，如果手头有刚猎到的动物鲜肉(**にく**)，就能在火上烤成熟肉(**やきにく**)，而鲜肉是不能直接吃的，而且容易腐烂成烂肉(**くさったにく**)，烂肉虽然能吃，可是会减生命值(注意，凡是食物名字前面有**くさった**的就是已经腐烂了)。

前进不久，**コウ**发现了一间木屋，休息一夜之后，便以这里为根据地，开始了对孤岛的探索。

次日，**コウ**割掉北边堵路的草丛，再向东来到河边，对着河水调查可以喝水或把水灌入水壶(以后见到河流或水池都可以补充水份，但注意不要喝颜色发暗的脏水，否则会损生命值)。向东南方走就来到另一片沙滩，这里可以找到弹性木棍(**しなるき**)和渔钩(**テグス**)，二者合成即得到渔杆(**つりざお**)，对着有鱼跃出水面的河段使用有可能钓上鱼来，但概率较小，而且容易钓到小鱼。此处另有一棵大树，树下的小洞就是野宿所，以后在其他地方还会见到这种树洞，如果来不及回小屋睡觉，野宿所也是个过夜的地方。但最好先点上个火堆再睡觉，以免野兽的袭击。

穿过沙滩向东再向北，来到沼泽地带，但到了这里就无法再深入了，只有地上的大木棍(**おおきい ぼう**)需要带走。



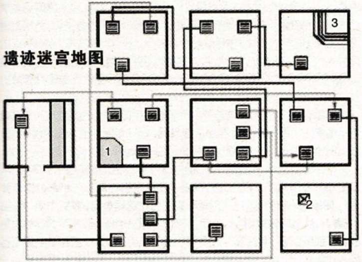
从小屋出发向西北方走，有一处路口被大岩石堵上了。用大木棍撬开岩石，向西走不久进入另一处森林。那只小猴突然冒出来夺走了**コウ**的背包，并跑入森林。这里是个简单的循环迷宫，按照上、右、下、左的顺序走就会到达一小片野生的果园，小猴也会还回背包。在返回的路上，**コウ**从那棵大松树上取得了松脂（**じゅえき**），它可以与木棒合成为火把（**たいまつ**）。

走出迷宫森林后再向北，钻进一处洞穴，然后先点起一堆火，然后对着水堆使用火把就能将其引燃，从而使得视野变大，也得以穿过洞穴。出洞之后向东走再钻进另一个洞口，在最深处找到铁片（**くつへん**），并与木棍合成为斧子（**おの**），然后装备上斧子砍开洞口外面东边的灌木，对着地上的黑点调查便会取得一节电池（**ぐんち**）。此时回到小屋，将电池和收音机进行组合，收听救援广播。而后来到沙滩上，**コウ**摆出 SOS 的字样，终于在两天后获救（END 1）。

图　例

- ☒ 可用锤子凿开的墙壁
- ☽ 开关
- ▲ 需大木棒撬开的岩石
- ✿ 可移动的障碍物
- 火盆
- ⊠ 按钮
- ▤ 出入口
- —— 双向通道
- ---- 单项通道

接着再向北走，前面的洞里躺着



一具骷髅，显然是前车之鉴。调查它两次就会得到一本日记，里面记录着架设陷阱的方法：首先要找到绳子（**ツタ**），然后对着动物的足迹使用（注意不要站在足迹上用）即可。过一段时间再去看，多半会捕到些动物。

出洞之后向西走，再折向北，用斧子砍掉堵路的灌木，最后取得一块菱形宝石（**ひしがたのほうせき**）。

需要注意的是这一地区有不少猛兽出没，例如野猪、狮子、豹子、熊、狼等，这类动物带有攻击倾向，一但被发现（头上冒出叹号），它们会主动进攻，如果用小刀去对付它们，多半会升天了，即使侥幸活命，也必然元气大伤。最好先用绳子和弹性木棍合成弓（**ゆみ**），再用木棍、羽毛（**とりのはわ**）、尖石（**とがったいし**）进行三项合成作出箭（**や**），在带有箭的情况下装备弓可以射箭，这样能大幅提高攻击力，而且能在猛兽靠近之前就将其变成肉块儿。

回到小屋里，把电池与收音机组合，再睡上一觉，次日清晨，收音机中就会传来海滩救援组织的通告：对幸存者的搜索工作已经结束！**コウ**决定自制木筏求生。

回到最初上岛时的沙滩，已经有一大段木头出现在这里，于是它就成了木筏的主体，但要造出木筏还需要木料（**ざいもく**）、绳子和钉子（**クギ**）。木料必须用斧子伐木取得，而且只有小屋南边和西边不远的地方长有这种比较特别的树；钉子则能从散布在沙滩的碎木板上找到。只要带着这些东西调查那段大木头，就会自动组合上去。

忽然有一日风雨大作，眼看着小屋被掀去了房顶，还把小猴子压在

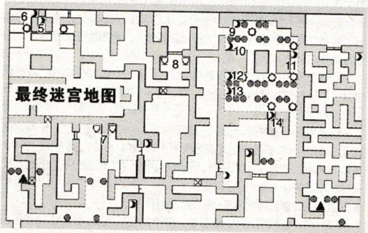
木板下。于是コウ用大木棒撬起木板堆救出小猴，从此小猴就成了コウ的伙伴。而修屋顶的方法与造木筏类似，以那个木板堆为主体，再加上周围的木板（いた）、一片大树叶（おおきい　はっぱ）和钉子，最后去河边捡块大石头（おおきい　いし），对木板堆使用即可。修完屋子再到沙滩上，对大木头用大石头，就会自动造出木筏。此时如果不作准备就着急出发，コウ会被恶死在海上……（END 2）

别急着走，应该多作些准备。把那些由合成得来的物品放回小屋（有的不能拿出背包就算了），再多找些食品，肉一定要在上木筏前烤好，然后就能出发了（上木筏前可以选择是否带小猴走）。

不幸的是，小小木筏经不起风浪，コウ落水后又被冲到一个岛上。从沙滩处向南再向东，在路口处找到了星形宝石（ほし　がたのほうせき），如果上木筏的时候没带小猴，则它会在这里登场，并给主角一个椰子（おおきいきのみ）。再向东走，居然走进了一所船坞，停在这里的大船被七条锁链锁着，驾驶室则起到了小屋的作用，当コウ把那块菱形宝石放入对应的凹穴时，那连着船体的铁链就解开了，看来这种宝石相当于钥匙。

从船坞东南角的出口进入森林，注意用小刀割掉野草，找一根大木棒，然后向西南方走，来到沼泽地带，撬开西边的岩石令通道出现，走进去居然回到了原来那道瀑布前，想不到一场风浪把コウ从岛南端吹到了岛北端。

回小屋整理一下装备，接着再四处走走，发现环境已有了一些变化。在迷宫森林的入口附近出现一堆烧过的树枝，调查之后コウ觉得还有其他人在岛上。这里如果不调查火堆，并在生存日数达 20 天之前进入



沙漠就见不到女主角ナミ。那么在沙漠里本该拿到项链的地方可以找到椭圆形宝石（END 4）。

继续调查火堆的剧情，主角向北走来到那个多洞穴的地区，在野宿所旁边出现了通往北方的路口。前进不久就是一个温泉，泡一泡有助于减轻疲劳。由此向东直到悬崖边，在枯树枝上发现了圆形宝石（まるいほうせき），谁知一不小心让它落进下面瀑布中，被条大鱼吞下肚去。

コウ回到瀑布边，用渔杆钓起一条大鱼便能取到宝石（请一定要有耐心，本人曾连钓了 4 个昼夜，疲劳长到 100，满腹降到零，这才感动上天赐了条大鱼）。然后找到瀑布旁边山体上的裂缝，射上一箭令岩石滚出一条路来，然后再撬开两块岩石，就能到达瀑布后面的洞口了。进洞前除了要带大木棒，还需一根绳子，因为洞中有处地方要用绳子架起索桥才能通过。过了索桥再往东南方向走，撬开岩石，就能找到一把钥匙（しんでんのカギ）。随后折回向东北方走，在一处断开的地方用大木棒架成桥便可通过。

出洞以后就能去沼泽地带，把名字是（カサカサなくさ）的野菜对鳄鱼使用，它们就会被麻翻成为桥（但自己先要吃一次这种野菜，并被麻痹）。向东走直到海边，这里有块石碑，对着它使用水壶（壶里必须有水），便会发现上面刻的地图，而海边还有一尊少了只宝石眼的石像。

回到沼泽地带，先向南再往东，利用荷叶作船可以往来于几块陆地之间，同时不断撬走岩石，在小猴的帮助下拿到一片荷叶（ハスのハ）。在中间的某块陆地上使用荷叶（走到那里时コウ会说话），乘上它便可取得正方形宝石（しかくいほうせき）。同时，沼泽中的水流走了许多，那个原来闪光的地方已露出水面，从而能够轻易地取得铁块（くつの　かたまり），它与木棍合成就是把锤子（トンカチ）。

备好食物、水，从沼泽地带东南角进入沙漠，在东南方距入口不太远的地方有个闪光点，调查它即得到项链（ペンダント）。而在东南方较远的地方有三尊石像，左右两尊分别面向西和东，中间的面向南，用锤子敲开中间的，宝石眼（ほうせきのめ）也到手了。

对海边那尊缺眼睛的石像使用宝石眼，海水应声分开，闪出一条小路，道往放着三角形宝石（さんかくのほうせき）的台座。

コウ在返回船坞的路上发现了晕倒在地的ナミ，并将她抱进驾驶室，然后找来一种叫作（ポコポコレたきのこ）的蘑菇，烧熟之后喂她吃下（也是先要自己吃一次，确认它可以回复生命值），而ナミ终于醒了过来，并把自己找到的椭圆形宝石交给コウ。

从这时开始要不断地各种物品送给ナミ（对她使用即可），首先是项链，其次是各种食物（有毒副作用的除外），还有那些乱七八糟的东西，比

如木棍、棒球（用木棍与小石头**いし**合成）、扫把（用木棍与稻草**かれくさ**合成），跳绳（两根木棍加一条绳子）、面具（羽毛与木板合成）、鞭子（绳子与木棍合成）、毽球（用绳子与羽毛合成）、简易项链（羽毛与小石头合成）、演奏石（用两块小石头合成）。直到每送她一样物品，她头顶上就冒出个心形标志。

喂足了**ナミ**，再把宝石逐个放入凹穴。当最后一块宝石放好后，遗迹的入口终于出现了。穿过以前那片迷宫森林，用钥匙打开大门，**コウ**走进了遗迹。首先在东北角的小屋二层取得一块图板（**パネル**），注意在二层有陷阱，应按左两格、下一格、左一格、下一格的顺序走。然后进西北角的屋子，把右边的拼图拼成左边的样子，最后嵌入刚得到的图板，太阳之钥（**たいようのカギ**）就会出现。用它打开东边的门，再向西进入另一个迷宫。在①处的水池里放有星之钥的右半边（**ほしのカギくみぎっ**），在踩下②处的按钮后，③处的月亮之钥（**つきのカギ**）才拿得到。月亮之钥可以打开迷宫南边的门，在④处的草丛里藏着星之钥的左半边（**ほしのカギくひだりっ**），用左右两半合成的星之钥（**ほしのカギ**）打开东边的门，即可进入最终迷宫。

这个迷宫要注意去踩月亮形的开关，令各道石门开启，还要用锤子砸开某几处墙壁、用大木棒撬开岩石（祥见配图）。⑤处的开关需要箭射，才能去踩⑥处的开关，然后再射一下⑤便能继续前进。在⑦处要用水壶里的水浇灭两个火盆，而在⑧处则须用钻木取火工具点燃两个火盆。开关9至14的踩踏顺序是：9、10、13、12、13、11、14。后面的透明迷宫请注意看配图。冲破重重障碍，**コウ**终于拿到了月形宝石（**つきがたのほうせき**），同时，一道通向船坞的门也打开了。

安好最后的宝石，**コウ**和**ナミ**以及小猴子一起离开了这座孤岛，在海上，他们回忆起岛上的一幕幕往事……十年之后，教堂中奏起了婚礼进行曲，**コウ**和**ナミ**正跟着牧师念出誓言。



如果不送给**ナミ**足够的食物，两人就不会结婚当然也就不会出现END 6。另外，要是游戏时间过长的话，**ナミ**就会在路上死去（END 5）。

备注：本游戏每达成一种结局，就出现一部分图案碎片，只有8种结局都达成过之后，一幅图片才能拼全。本文中提供了5种结局的达成方法，请读者留意。　文/星期五



吞食天地

厂商：CAPCOM

发售日：不明

类型：RPG

容量：4M

首先介绍一下指令系统。在地图上按选择键，会出现主角们的状态表，**たいしょう**后面的人名是领队；**ぐんし**是军师；**おかね**表示现有的钱；**へいし**表示现有的兵力。此时按一下A键，会多一个界面：**ぶしょう**是武将，包括**ようす**看武将资料，（其中**けいけん**是经验值；**ちから**是力量；**ちえ**是知力；**はやさ**是速度；**まもり**是防御力；**ぶき**是所持武器；**よろい**是铠甲；**たて**是盾；**かぶと**是头盔；**とくしゅそうび**特殊装备：**いし**是石，**たま**是玉石；**のうりょく**是属性：如**けんじゃ**贤者；**しゅご**护卫；**ごうけつ**豪杰）和**ならび**队伍编排；**そうび**装备：包括**つかう**装备与**はずす**解除装备；**ひさく**计策，本游戏共设计40条计策；**ちず**显示于中国地图，并有箭头标明刘备所处位置；**もちもの**物品或道具，包括**つから**使用和**すてる**舍弃；**じょげん**军师助言；**セーブ**存盘，有两档（存档后，标题画面中按A键，指令会由原来的一项增至四项：第一行是新游戏；第二行是继续游戏；第三地是复制进度；第四行是消去进度）；最后一个是**せってい**系统设置：第一项是字幕速度，左为最慢，右为最快；第二项是音乐及音效开关。取消了对话与调查。

在每座城的宫殿里与太守对话也有一些指令。物品项中**あず・ける**表示寄存，**うけとる**表示取物品；**ぐんし**任命军师，当然智力高者居之。武将栏里第一项是看武装资料，因为刘备队伍里只有三人，而其他被收容或中途加入的武将只有在这里才可看到资料，第二项是武将交换。

战斗时第一项是战斗，包括**こうげき**攻击、**もちもの**使用道具、**ひさく**使用计策、**まもる**一回合防御（作用不大）；第二项**ぐんしまかせ**是自动，即全权由军师（电脑）来控制战斗，只限一回合；第三项**へいしせん**军队出击，即以手中现有的军队与敌人军队正面交锋，按B键终止，这样可无需打败主将而赢得战斗，获得EXP与钱，若敌人没有军队，则该项无效；第四项**ようすをみる**查看己方或敌方武装状态，战斗中一般是见哪个主将HP较少而且防御力低者，则先群起而攻之，以免己方过多损失；最后一项**にげる**逃跑，若战斗者有三人，则100%成功。

好了，指令就是这些，下面该开始游戏了。LET'S GO!

第一章　桃园结义

游戏开始时，刘备孤身一人，在一所小房子里，面对一个站立不动的童子对话，他会给你150金。此时你身上仅有一把铜剑，应将其装备上。出城后，先去东边村中武器店买点装备，再去村西一个小茅屋里打败**トウモ**，得到一付

ドウノヨロイ铠甲。回到本村，与村里一个走动的人说话，他会给你50兵马，随后不翼而飞。有了军队，刘备迫不及待地赶往幽州收了张飞，东边村中收关羽，有了他们作战就很轻松了。回到开头的小屋与那童子对话，他便带三人来到村后桃园结义，于是三人结拜兄弟，誓同生死，开始统一全国的征程。出村，再去幽州城宫殿，按一下A键撞开大门，与殿内一武士对话，他又给你300兵马，刘备羽翼丰厚，匆匆赶到关卡，打败守关之将程远志(**チイエンシ**)、辛（**シンピ**)，便可顺利通过第一章，并可得到**ドウノタテ**盾。

第二章　追杀董卓

过了第一章，如同走进了狭小的鸟笼，去冀州城，宫中一武士给刘备500兵去青州，向南过关卡去青州，打死守将**シコウ**便进入了城里的宫殿。该城最上方有一秘道，内有**ヌエノカゴト**甲及攻击敌全的连射弓(**れんしやゆみ**)。出城后来到陈留，但城里什么也没有，只有两个敌人**チョウカク**、**チョウライ**，而且是最高等级50级。此时的刘备自然不是他们的对手，当刘备被打败后，见城南站着一武士，与其交谈后，刘备要沿着道路去青州城，走到尽头，忽然画面一闪，原来踩上了机关，前方出现一个山洞，洞中有**やえいどうぐ**与宝物**ふらまのしょ**。再去陈留，城中有一排石头挡住去路，按A键，宝物起作用了，你又出了城。再进城，有**チョウラン**、**コウキン**把守，打败守将进入城中。宿屋里有个人会给你宝物**みっしょ**，在宫殿里会碰见刚才的那个武士，从对话里得知董卓占领了洛阳城。赶往洛阳，左边宫殿前又有一武士给你5000兵。(注:洛阳之北面的村中左边有地道，内有**てんきんたん**。)

建议此时最好赚些钱，因为陈留城中有关羽的究极武器圆月刀(**えんげつとう**)和张飞的独门兵器蛇矛(**へびほこ**)，都可以一直用到最后，但钱可不好赚喔。村中的道具店里还有10000金的赤兔马(**せきとば**)，可令刘备移动速度提高数倍。等全部装备好后作战相当轻松。这时再去洛阳右边宫殿，有个家伙给刘备500兵并带他来到代州。这个区域只有一个村和代州城，刘备必须与村、城中的人一一对话，收集信息。再去代州，这时宿屋前多了一个人。从对话中得知洛阳城出了事，必须立即前往，并帮你在城右上角挖了一个地道。从这个地道，刘备又回到了第一章的小屋。要到两个村中与人一一对话，再去关卡处，打败守将**カクショウ**前往洛阳。中途要经过一座桥，由**オウサン**把守。阵留宫中又有人给你300兵去救洛阳。直接南下通过由华雄(**カユウ**)、**チョウシン**把守的关卡来到通往洛阳的关卡处。吕布问话，刘备只得拿下**みっしょ**作抵押方可过关。注意:到关卡前先把赤兔马寄存起来，否则吕布这样利欲熏心的家伙就会要你的赤兔马作抵押，而**みっしょ**卖价为0,这样岂不白白丢掉10000金吗?

向西马上看到了洛阳城。进城后最好马上出城。谁知董卓留下**ジョエイ**、**コシン**打埋伏，打败他们便出了城。城外站了一名贤士，他带刘备来到徐州城宫殿。刚出宫殿，背后有人赶到，原来是吕布带1000兵前来加入。再进宫殿，那个家伙**チンキュウ**也加入刘备军的行列。宫殿左边有一老者**チンケイ**，他同样会加入。城东南有一洞窟，可里面只有**ぎんしんたん**。向西过一关卡来到洛阳，由**エンジュツ**、**リョウゴウ**、**チンラン**守城。打完后回刚才通过的那道关卡，但千万注意的是先要把关张的装备解除。关卡由曹操(**ソウソウ**)、夏侯渊(**カコ**

ウエン)、夏侯敦(**カコウトン**)把守，三人均是50级，自然战败。刘备发觉关张已经失散，于是只好孤军奋战。北上去陈留(先任命军师)，再去冀州左侧宫殿与武士对话，出城南下发觉陈留已进不去了，北方关卡也通不过，只好再回到冀州，刚进城时，关张又回到身边。把解除的装备给他们重新装备，在城里再逛一圈，因为出了城就进不去了。向南过桥，打败守将后必须去南阳。注意，此时通过的关卡不可再调头，否则要重新战斗一次，得不偿失。

第三章　诸葛出庐

这一章很简单。进入南阳，发觉赵云亦早已加入刘备的阵营。宫殿中与站立不动的人对话。出了宫殿后发觉无法出城，只好再进宫殿。接下来刘备与**サイボウ**单挑，打败他并不难。出了城后去南边一个村庄可得重要情报。在南阳城正南有一小池，池子东北角为一棵松树，正对松树按A键，不一会儿便进入隐藏的诸葛草庐。可屋里童子说师父出去了。无奈，刘备走出小屋，原来这个小屋与村有暗道相通。进村与那老者对话，再一次拜访草庐，然而童子说师父还未回来，刘备不得不第二次交出小屋。回到村中与那老者对完话后三访草庐，孔明终于答应加入。几人一行前往南阳，又是曹操带领许褚(**キョチヨ**)、典韦(**テンイ**)守城，刘备当然不是对手，战败后却可以进城了。向南过长坂桥，又会有敌人阻拦，张飞一人出来先后与**オウリウ**、**チョウコウ**、**リウヒ**、**ジュンイク**四人单挑，打赢之后过桥，第三章结束了。

第四章　出使东吴(火烧赤壁)

过了长坂桥，向南到一村庄，最好解除刘备的装备，与左边一走动老头对话，刘备军便被带到了江东，领头人物已由刘备变为担负着重要使命的孔明(**コウメイ**)。去扬州南面的村庄，在一小屋里见到庞统，与他对话，他便前往江对岸曹营给曹操献连环计去了。这时往北通过刚才过不去的桥，发现徐州城东南角出现了一洞窟，里面有**やえいどうぐ**、**まもりのふだ**、**てんきんたん**及重要道具风神符(**ふうじんせき**)。西南边长江北岸有曹操的船，取得风神符后孔明赶往船只对面，突然风神符作用，东南风起，曹操的船只烈火熊熊，曹操急冲冲撤兵。孔明出使东吴的使命圆满完成。别忘了解除孔明装备。刘备前来祝贺，当然孔明得让位了。

第五章　统一全国

下一步就正式开始统一全国了。此时，刘备又回到了先前的村子，进村后发现这个村已经扩建。而曹操大势已去，所有的关卡现在均可出入自由。先坐船去台湾、琼州(海南岛)的洞窟，那里面名贵武器、防具，均可卖掉。还有一重要道具**とざんどうぐ**。这时敌人大部分是曹操、孙权、马腾手下的武将，将他们打败可收为己用。下面可以从南方开始一个个占领城池，每当攻下一个城池，电脑会让你决定由谁当太守(注:在攻完一个城池时，可能会有敌人进攻刘备已占领的城池，这时只会两军对垒，战斗时不要按B键，否则认为自动放弃城池)。在西边蛮夷地区会有非人的火鸡、狗、毒蛇、大猩猩这些动物找刘备军麻烦，遇到这种情况趁早逃跑，因为打死它们不会得到丝毫EXP与钱，而且象毒蛇这类凶猛的动物，所有参数均为255(50级)，与它们战斗徒费HP真是得不偿失。另外，在长江源头附近的东北方的村中，地道里有一道具**まことのしょ**，这时刘备连那些石头关卡都可以通过，可以去取。

当刘备军势如破竹地攻下了所有的 18 座城，曹操终于无路可逃，与刘备单挑，但打他却出奇地简单。于是，所有的战斗全部结束。当刘、关、张、孔明一番对话后，耳边响起了激昂的音乐，你终于光复了汉室江山！

文/张奥

~十八座城的中日文对照~

ハクティ	白帝	ラクヨウ	洛阳	ジョナン	徐南
ナンヨウ	南阳	セイト	成都	ベンシュウ	并州
チョウサ	长沙	コウシュウ	交州	チンリュウ	陈留
リョウシュウ	凉州	ナンカイ	南海	ダイシュウ	代州
キシュウ	翼州	ヨウシュウ	扬州	ユウシュウ	幽州
チョウアン	长安	ジョシュウ	徐州	ホッカイ	青州

~防具一览表~

盾	价格	防御力	头盔	价格	防御力
セトノタテ	50	+10	カクノボウシ	40	+10
ドウノタテ	100	+20	ドウノカブト	120	+15
テツノタテ	200	+30	テツノカブト	250	+20
ハガネノタテ	500	+40	ハガネカブト	700	+30
リュウノタテ	2000	+50	ヌエノカブト	3500	+45

~道具一览表~

道具	名称及效果	道具	名称及效果
せきしんたん	赤仙丹，回复 HP	かいしんたん	会心丹，使出会心一击
せきちたん	赤智丹，回复 SP	やえいどうぐ	野营道具，在野外住宿
どうしんたん	铜仙丹，回复 HP	ばいそくたん	倍速丹，提高速度
どうちたん	铜智丹，回复 SP	どくばり	解毒草，解毒
ぎんしんたん	银仙丹，回复 HP	ふっかつたん	复活丹，救活同伴一人
ぎんちたん	银智丹，回复 SP	てんきんたん	天金丹，回复 HP 及 SP
じんそくがん	迅速丸，提高速度	せきとば	赤兔马，提高行走速度
まもりのふだ	守护种子，提高防御力	——	——

~武器一览表~

武器	价格	防御力	武器	价格	防御力
どうのけん	100	+10	れんしゃゆみ	6000	+50
てつのけん	500	+30	えんげつとう	3500	+70
どうのやり	150	+15	はがねのけん	1200	+50
てつのやり	700	+35	はがねのやり	1600	+55
どうのおの	200	+20	へびほこ	4000	+75
てつのおの	900	+40	はがねのおの	2000	+60
どうのゆみ	300	+25	ほうてんげき	5000	+80
てつのゆみ	1100	+45	はがねのゆみ	2800	+65



圣斗士星矢

厂商:NINTENDO

发售日:不明

类型:RPG

容量:2M

多年前的旧梦在 GB 上重温

第一章 银河战争

故事从一辉抢走黄金圣衣开始，星矢、紫龙、冰河、瞬四个人决心一起去找回圣衣在竞技场东面是城户光政的家（也就是纱织小姐的家），上方有一个免费的宿屋，而在西北方的村落里可得到一副奥丁神铠（**オーディン**），方法是反复与村子右下角两屋内男子交谈，而后去左下角屋内，可从一老人手里得到。

去西北方的树林里，在深处发现一个山洞，但路被乱石所阻，只好先退回来，幸运的是在一棵树（有点特别的）底下找到**じしん**，于是四人利用地震（**じしん**）清除了石头，入得山洞，首先遇到黑暗天马（**あんこくペガサス**），合力打败后得到了黄金圣衣的第一块部件——护腕（**ウエスト**），接着先后遇到黑暗白鸟，仙女座圣斗士，又分别得到了两块部件——肩（**ショルダー**）和身体（**ボディー**），而后来到一个三叉口，正要往右拐，身后突然出现一块巨石，并向四人滚来，幸好及时利用拐角躲过，继续前进会见到黑暗天龙（**あんこくドラゴー**）和 2 个黑暗凤凰（**あんこくフェニックス**），若能干掉可得**チュストカード**（胸），在接下去的路上会发现有一个奇怪的东西，面对它使用在前面路上找到的**いずみ**，会出现泉水，再调查才知道是回复点（无限次），在以后的路上还会经常出现此物，好好利用吧，终于见到了一辉（**いつき**），四个人毫不犹豫地冲上前去，稍费周折将他打败，却不料道格拉斯（**ドクラテス**，TV 版剧情）出现，救走了一辉，山洞也崩塌了，四人从上方的出口脱逃。

来到西南方的村落，在右上角屋内遇上城户家的管家（**とくまる**），交谈一阵后，回城户家，在二楼见到了纱织小姐（**さおり**）。而后来到位于刚才那个山洞下方靠海的一个小树林，见到了穆先生（**ムウ**），他给了我一个**ムウカード**，得知有白银圣斗士正追击他们，四人立刻动身欲逃离此地，不料还是被追上，无奈竭尽全力抵抗，好不容易才战胜这帮人再次回到城户家

中，与纱织见面，才得知十三年前射手座黄金圣斗士艾欧洛斯从圣城带回险被教皇杀害的年幼的雅典娜转世，而纱织小姐正是那个女婴，在一楼与管家交谈后，来到竞技场，发现大门已打开，打倒几个守卫，随后与**スパルタン**，**アルゴル**战斗，全部解决后，与贵鬼（**キキ**）交谈，四周出现了原先隐蔽的楼梯，找到正确的路线（右方楼梯），又一路厮杀，来到道格拉斯（**ドクラテス**）面前，只要打败他，就能夺回射手座圣衣，第一章便结束了。

第二章

纱织被幽灵箭射中，生命垂危，必须尽快找到教皇才能救她，于是四人又踏上十二宫的道路。

在第一宫与穆先生交谈，于是他打开大门，（以后再交谈，他会为四人回复体力及CP），来到第二宫——金牛宫，守宫的黄金圣斗士果然厉害，好不容易才打倒，看来以后的各宫不容乐观，金牛圣斗士口服心服，为众人撞开挡路石，通往下一宫——双子宫的道路畅通无阻了，不过先别急，在金牛宫外可找到**タウラス**，对闯下一宫极为重要，冲进双子宫，发现双子座圣斗士正等着，不用急着与他作战（看过原著的都知道，这只是幻影），对准右上角石柱使用**タウラス**，撞开一个洞，进入密室，得到**チェーン**（锁链）回到殿内，与之战斗，但要记住一定别忘了使用**チェーン**，于是在瞬的星云锁链穿越时空的攻击下，幻影被击灭。

接下来是第四宫——巨蟹宫，守宫的迪斯马斯克（**ティスマスク**）是个视杀戮为快乐的卑鄙无耻之徒，四人中了其“积尸气冥界波”，掉入冥界，岂料这正是他自己的葬身之地，打倒他后，去左上角拿**いずみ**，再至右方取到**しゅんれい**。使用后，众人在春丽的祈祷下回到了巨蟹宫。

下一宫是狮子宫，先去找莎尔娜（**シャイナ**），她告诉星矢，狮子座圣斗士艾欧利亚被教皇所控制，必须有卡西欧士（**カシオス**）的帮助才能使他清醒。

在她屋内找到**カシオスカード**后，向狮子宫出发。果然艾欧利亚（**アイオリコ**）根本不听星矢他们，只好先打倒他了（战斗中使用**カシオスカード**），这下他完全清醒了，在其身后找到**ライトニング**，在去下一宫的路上有两座迷宫，第一座内可找到一辉，在第二座内使用**ライトニング**，四周光明一片，继续走发现是通往白羊宫（即穆先生处）的一条暗道，不管他了，继续闯下一宫——处女宫。

处女宫的沙加果然不愧为最接近于神的人，实力强劲，各自拿出绝招吧，打败他后出现一个地洞，入内找到**シャカ**，出来使用，道路畅通了，拿齐宝物后前进。

天秤宫无人把守拿其宝贝后走人。

天蝎宫，不费周折，只要够级别，打倒主罗即可过关。

射手宫（射手宫什么时候成迷宫了?）来到射手座黄金圣衣前，见到了艾欧洛斯的遗训，众人不禁为其的忠诚所感动。

山羊宫，守宫的是号称“圣剑”的修罗（**シュラ**），不过在星矢等人的围攻下（不对呀，书上可不是这样）很快就“五体投地”了，在通往下一宫路上可找到**エクスカリバー**（圣剑），在左上角平台正中空白格使用会出现一个洞口，进入后发现是另一条通往白羊宫的暗道（很照顾玩家嘛，不过是谁挖的呢?）

往右上角来到水瓶宫，冰河遇见了自己的授业老师——卡妙（**カミュ**），也要求留下独自迎战老师，于是三人离去，经过一番艰苦的战斗，卡妙终于败在自己弟子手上，不过冰河也给冻得直哆嗦！独自来到双鱼宫，星矢等三人仍在此苦战，于是星矢决定自己留下（不是瞬么?），单挑双鱼座圣斗士阿布罗狄，而后从魔铃手中得到**りゅうせい**（流星）。

在通往教皇处的路上四人会合。用**りゅうせい**吹散了满布的毒玫瑰，来到教皇处，正要与**アーレス**交战，重其暗算，掉入异次元，拿到**サガ**后，回到神殿（使用**サガ**），再次与其交锋。打败后走入其身后门内，破去机关，星矢拿到了正义之盾，出来时遇到了露出真面目的教皇，原来是双子座的撒加，这次他拿出了真正的实力，不容忽视，之后，雅典娜赶来，濒死的撒加恳求雅典娜的宽恕，于是十二宫的情节告一段落。

第三章　海皇波塞冬

话说船王朱里安少爷在海边发现了三叉戟，于是海皇波塞冬重视人间，连降暴雨，地球岌岌可危，雅典娜亲临海底波塞冬宫殿与之谈判未成，被关押在中央主柱内，星矢等人顾不得在十二宫之战中还未痊愈的伤，赶来相救。



先消灭几个小喽罗，再打败美人鱼**テテイス**，得知要阻止再降暴雨，只有摧毁支撑海水的七根柱子，也唯有如此才能解救雅典娜，这时右边有一道门打开了，出发。

先找到**かいもん**（以后各处均按此步骤），而后来到一扇大铁门前，用**かいもん**撞开门，进去后发现海斗士**バイアン**正等在柱子前，几番狂轰乱炸，搞定。（注意及时为紫龙回复HP），贵鬼赶来告之，要毁去柱子，只有依靠天秤座的黄金圣衣了。紫龙试着拿起盾（**シールド**），朝柱子飞去，一声巨响，石柱断裂，Yer!

回到中央，看见右方的门已打开，故技重演，找**かいもん**，打倒海斗士**イオ**（注意回复星矢HP），用**ツインロッド**摧毁第二根柱子。

第三道门在下方，进去后有一岔道，先取右路，拿到**かいもん**及**エクスカリバー**，回到岔道口，走左路，来到一片荆棘丛处，用**エクスカリバー**砍出条路来（杀鸡用牛刀，割草用圣剑）此处海斗士**クリシュナ**显然已恭候多时，不过嘛……实力也显然不如前二位，三下五除二收拾掉，用**シード**砍倒柱子，任务完成。

守卫第4根柱子的海斗士有4个分身（分别是卡妙，修罗，魔铃，一辉），全部消灭后，打开正上方通道，见到了其真身**カーサ**，这个阴险的小人欺骗了众人的感情，一定要狠抽他一顿方解心头之恨。不过也是个弱旅，毫无实力。来到柱前，贵鬼早已赶到，这次带来的是**スピア**，第4关pass。

接下去是右上角，失去右岔道取**かいもん**及**カミュ**，用**カミュ**轰开左边阳路的墙后，与**アイザック**决一胜负（这次是冰河与其单挑，预先准备些回复道具吧）。用**トンファー**劈断柱子，原路返回，四人会合，与**カノン**交谈后，星矢独自留下，轻松战胜**カノン**；而另一头，紫龙等人遇上了**テティス**，第二次将她打败，画面再次回到星矢处，现在是只身一人，行程增加了不少困难。

来到左上角，果然紫龙等人已在那里了，四人齐心协力打倒**ンレント**，用**トンプルロッド**毁去第五根柱子。

下一个目的地是一座迷宫，遇敌率又奇高，要找到柱子也颇费一番功夫，原来是**カノン**守卫（有刚才的经验，相信打倒他不困难）。这下可轻敌了，一上手就中偷袭，四人被送回出发点。去刚才那根柱子处向**ンレント**要来**シンフオニー**再去迎战**カノン**，这下他使不出那招了（战斗前使用**シンフオニーカード**），终于也倒在众人脚下，临死前把**サジタリウス**交给了星矢，至此只剩下中央的主柱了。

又一次见到**テティス**（什么，又要打，有没有搞……错），再次轻松打倒后，中央神殿大门开启，在波塞冬身旁找到**ビッグコスモ**，而后与之战斗，让星矢使用**サジタリウス**（黄金箭），一箭射落其头盔，乘其正迷糊，冲进去救纱织小姐吧，对准柱子使用**ビッグコスモ**进入柱内，找到纱织，谈话后出来与波塞冬作最后一战。

各显神通吧，什么必杀技，道具全用上（星矢可穿上第一章得来的**オーディン**甲，攻防均上升为255点）正杀得天昏地暗，雅典娜“乱入”，两位“神”交谈了几句，波塞冬突然向女神出手，此时海底神殿崩溃，波塞冬阴谋未能得逞，灵魂再次被封入壶内，朱里安告别曾属于自己的海底宫殿，带着美人鱼**テティス**周游世界（很爽嘛！）至此第三章结束，GAME OVER。



女神转生外传Ⅱ

厂商：ATLUS
发售日：1993年
类型：RPG
容量：4M

行走时指令介绍

まほう——魔法
アイテム——宝物
　つかう：使用　**そうで**：装备　**わたす**：转移　**すてる**：丢弃
たいれつ——队列
　よぶ：将魔兽同伴调入作战队伍
　もどす：解除　**いれかえ**：替换　**はずす**：释放　**いちがえ**：排序
ステータス——状态
システム——系统
　セーブ：存档　**メッセージ**：速度

战斗时指令介绍

たたかう——战斗
　こうげき：攻击　**まはう**：魔法　**アイテム**：道具　**まもる**：防御
はなす——交谈，成功后会出现下面指令
　なかま：录用　**おかね**：交钱　**アイテム**：交道具　**たちさる**：释放
にげる——逃跑
オート——自动
みかた——状态
たいれつ——队列
　よぶ：调入　**こうたい**：替换（每回合一次）　**いちがえ**：排序

角色升级时指令介绍

たいりよく——体力　**ちりよく**——智力
ちから——力量　**すばやさ**——速度　**うん**——运气

2000年后，世界再次呼唤救世主的名字

在**ユーリのもり**，与山洞口魔兽交谈。选**はい**后，进入山洞，可得到**サーベル**（武器，军刀）、**かれのふく**（防具，皮衣）及100元钱。来到西南方的**アイン**村，去左上角屋内。与**ラルサ**交谈后，来到村上方的花园里，而后得到了道具**ペンダント**。在离开村子之前，**ラルサ**加入。在村周围练上4、5级，接着来到北面的**ベルクのどうくつ**山洞。在洞内可找到一只魔兽，战胜它后，

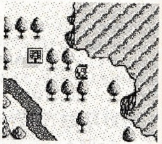
回到了アイン村。与老贤者メドク交谈后，回到ユーリのもり，发现这儿已经重兵把守。进入山洞，打败一个士兵后，所有的卫兵都离去，在离开村子之前，ラルサ独自离去。

回到アイン村，在武器店门口，エサウ加入，于是第一块大陆的任务便完成了。此时可去更北的みなと，搭船来到第二块大陆。

上岸后，向东北方来到ピクシーのむち。遇见一个士兵正欺侮精灵们，打败它后，应妖精们的请求，派了手下一位魔兽同伴留下，帮助它们镇守村子。穿过隧道，众人来到シドン町（此处有可供魔兽们合体的场所）。稍作打点，继续向东北行路，过桥后来到了エサウのこもよう。刚进村时，エサウ会一度离去，而当正要进入上方屋内时，他却又突然回来了（此处有可供魔兽们升级的场所）。出村后，向西北方来到一个隧道，但因没有钥匙，没法打开这儿的铁门，只好回到エサウのこもよう再想办法了。再次进入村北的屋里，与人交谈后得到了カギ，这下可以打开那扇门了。但别急，先去西方的エブラ村。在花园里再次遇上以前在アイン村见过的两位魔法师クラウ和ゾディア，二人加入。于是四人穿过隧道，来到一处废墟。来到二层，在下方那块异色的地板处，クラウ施展魔法，由此得到了アクアのちから。回到エブラ，进入花园，クラウ会对着大树使用アクアのちから。然后来到マナセ（绕行至西北方），乘船来到マゴクのきち，将两个背着箱子的人护送回来。回到エブラ，进皇宫，从国王处得到了てがみ。然后去南方的シッパル，打点完后向村西的ベクレルこうざん洞窟出发，在洞里得到了マグネタイト。

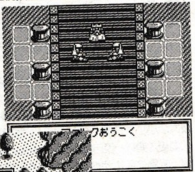


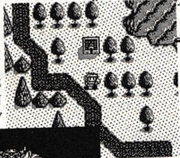
回シドン，搭船来到ブルトン，在村中央大屋内与人对话后，那人离去。由此，便可以进入村子下方的塔内，在塔内救出サフイア后离开。回ブルトン后サフイア加入，エサウ离开。用瞬间移动魔法来到マゴク。在村口，クラウ和ゾディア离开。进入皇宫，发现国王不在，正当要离开，国王却和メドク一起回来了。在密室与メドク交谈的结果却是被打入大牢，幸好ガンズ赶来相救，终于脱出。于是回到シドン，搭船来到テュロス（若此时去エサウのこきよう，可得到 2 只 30 级的魔兽）。行至北方的リュカオンこうざん（途中可在リュカオン稍作休息），在洞窟内，エサウ会一度加入，

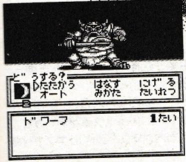


但在战胜岩怪后又会再次离去。

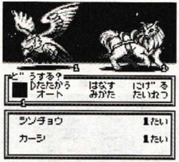
回到テュロス，乘船去ヒュパティア，却发现ヒュパティア已成废墟。在村西北方的ギースとりで洞内见到了ラルサ和儿时一起玩耍的宠物リルレオン接着，又在内室见到了メドク。在干掉两只魔兽后，离开山洞，回到港口，乘船去ゴク。在町内调查情报后，出村穿过隧道，来到了山顶上的セイレムだいち，在塔内再次遇见メドク。从塔内出来后，回ゴク，在港口乘船去エリドゥ，在村南边的废墟，遇上了クラウ。进入其身后的井内，遇上ゾディア正在劝阻小孩进入。二人加入后，往井的深处挺进，在最后竟发现是大魔王ガイア。不过幸好现在只是它的第一形态，并不很强（虽然，两击可干掉一个己方战士）。终于将它打倒，クラウ与ゾディア也离开了。回到エサウのこきよう，遇见エサウ，他再度加入队伍。回到ゴク与ガンズ一交谈后，众人终于拥有了自己的船了。在港口内，正与右下方的船家搭讪，ガンズ一前来加入。来到ゴク西南面的小岛，进入岛上的かいぞくのアジト，干掉拦路的魔兽，打倒二个守卫，见到了已经奄奄一息的メディア，说完话，她就死了。接着ガンズ一独自离去。回到マゴク，去岛西面的カノツサのしま，干掉守卫，与ガンズ一再次相遇。二话没说，他即与ユーリ单挑，打败他后，他再次加入队伍。







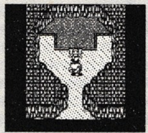
众人回到マゴク。入皇宫，打败一个小喽罗后，进入内宫。却发现国王已被害，于是与凶手展开激战。胜出后，来到内室，看到了倒在地上的国王，还有ラルサ。与ラルサ交谈后他离去。在客栈休息一下，来到ゴク西方的ちいさな むら（岛上另有一个四周被树木包围的山洞），在武器店买下スターナックル。接着来到岛东边的另一小岛，入山洞。在洞深处一个球状物前，凭借スターナックル得到了ラピス。然后绕行至东南方的一块大陆，来到



大陆上的**サルマチア**。过桥，途经一个小屋（在此，**サフィア**会学到**ランカイン**魔法）。再过桥，进入一个树根样的建筑内，将**ラピス**放在桌上，随一阵剧烈的晃动，这里塌陷了，而众人则得到了一艘飞船。来到左近的山顶村落**ブランテイカ**，在宫殿内**エサウ**离去。在客栈睡一觉，此时在山脚下又出现了一个建筑物（树根状）。乘飞船前去，在魔宫门前，打败**ラルサ**，拿到了**エルのつえ**。

先回**ブランテイカ**，**クラウ**和**ゾディア**加入，然后去**マゴク**说服**ガンズー**加入。此时前去第一块大陆港口**みなと**东边的岛上（岛上有一建筑物被六个小山包围着），在这里五位战士都学会了合力技**フォース**魔法（要两人同使才有效，攻击范围：敌全体）。再去一趟**エサウのこきよう**，调查大树。去屋内与**エサウ**交谈，并跟他出屋，于是他加入（同时他也学会了**フォース**魔法）。其后要去的是**エブラ**和**マゴク**，分别调查两地的大树，最后在**ブランティカ**的大树处得到了打开魔宫大门的关键物**いのちのひかり**。其后便是与大魔王**ガイア**的最终之战了，这次可是第二形态，没有六、七十级，能取胜的机会很小。接着就是大结局了，努力吧！

经验补充



1. 在通关后的主角画面时，按A键可继续进入游戏，Level、金钱不变，不过并非从头开始，此时可在4处得到超级魔兽：①**ゴク**西南面的岛上的**ルシフェリウム**山洞村庄，120级②**テュロス**村，给魔兽升级的那个人，100级③**ブランティカ**村大殿右方屋内，120级④**ブルトン**村下方塔内，100级。另外可在**エブラ**村得到一只蛋。

2. 善用蛋（**たまご**），虽HP只有1，但谁也伤不了它，可用来当挡箭牌。

3. 关于合体。开头虽有合体场所，但后期**サフィア**会学会合体魔法（**コンバック**），更可练出超强魔兽（看运气，月的盈亏等）。

4. 关于升级。魔兽的升级不能超出主角们的等级，可在主角们升5级给它们提一次，且去领回时先Save一下，因为有时会把魔兽们练没了。

5. **マグネタイト**道具的作用，可用来在某些山洞里交换其他道具。

6. 还有些山洞里，会有宝物商人，若按要求找到宝物（末尾标字的即是），会得到魔兽作为奖励。



口袋恋爱

厂商：KID
发售日：不明
类型：SLG
容量：2M

操作指令说明

开机进入游戏后，会让玩家选择**しーでぃーとの、りんく**，若选择**りんく しない**（不连）则可跳过序幕中各人物的自我介绍，若选择**りんく させる**（连接默认）则必须强制性观看完序幕才能进入游戏。

すたーと：START，从头开始。接着依次输入姓（**みようじ**）、名（**なまえ**）、昵称（**にっくねーむ**），生日（月：**うまれた**月、日：**うまれた**日），血型（**けつえきがた**）而后按A键确认，若要更改，按B键退回，重新设定。**つづき**：继续。

进入游戏画面出现的菜单：

屏幕上方：日期，金钱

屏幕正中：当日起一周内（除日曜日）上下午活动的安排

屏幕左下：状态栏

がくりょく知识　**きようさ**灵巧　**かっこう**外貌　**けんこう**健康
たいりょく体力　**センス**感觉

屏幕右下：活动安排

★**べんきよう**学习：知识UP、健康DOWN、体力DOWN、感觉DOWN、灵巧UP；
★**みだしなみ**梳理：外貌UP、健康DOWN、感觉UP、知识DOWN；
★**くらぶ**俱乐部：**かなりがんばる**参加活动、**このくらぶをやめる**退部○（**いご**围棋部、**やきゆう**野球部、**しゆげぃ**手工艺部、**ばすけっと**篮球部、**いかいわ**英语会话部、**さっかー**足球部）
★**からおけ**卡拉OK：外貌UP、知识DOWN、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉UP；
★**げーむ**电子游戏：外貌DOWN、灵巧UP、健康DOWN、知识DOWN
★**あるばぃと**打工：知识DOWN、外貌UP、体力UP、灵巧UP、健康DOWN、感觉DOWN
★**りらっくす**休息：外貌DOWN、灵巧DOWN、健康UP；
★**こーゆー**关系
★**じようほう**情报：**たうんじようほう**市内情报、**しょじひん**道具、**おんなのこのじょうほう**女孩情报

★よてい 预订计划(当月,下月)
★ほぞん保存
★おぷしょん调整:しーでぃー との りんく与CD机的连接、りんく しない不连、りんく させる默认、にっき を けす消除记录
★しゅうりょう 终了(退出游戏)
★でかける 外出〇
★れんらく 联络〇:でーとにさそう约会、ぷれぜんと赠送礼物

角色情报

★姓名:佐伯るるな(さえき・るるな)

生日:6月14日
年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:针织物(ぬいぐるみ)、巧克力派(チョコパフェ)
讨厌的东西:数学、不修边幅的人
喜欢的场所:游园地、汉堡包店
兴趣:购物、编织物
背景:同年级、同班生、主角幼时同伴,与前野四郎(まえの・しろう)关系不错

★姓名:高尾水树(たかお・みずき)

生日:10月10日
年龄:16岁
血型:O
喜欢的东西:棒球(野球),望远镜
讨厌的东西:手工、狗(因小时被狗咬过)
喜欢的场所:野外、天文台
兴趣:所有体育运动,天体观测
背景:同年级,同班生,热衷于体育俱乐部,与原拓也(はらたく・や)不错

★姓名:松田由美(まつだ・ゆみ)

生日:8月12日
年龄:17岁
血型:B
喜欢的东西:糖果、旅游鞋
讨厌的东西:蟑螂、电影
喜欢的场所:街道、看得见天空的地方
兴趣:散步、饶舌
背景:汉堡包店内的打工妹,上级生,身为大学生的她却喜欢饶舌

★森园美里(もりぞの・みりぃ)

生日:9月21日

年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:参考书、经济新闻
讨厌的东西:浅薄的人、嘈杂的地方
喜欢的场所:图书馆、屋顶平台
兴趣:围棋、电视游戏
背景:转校生,相当认真的优等生,暗恋原拓也(はらたく・や)

★森园麻里(もりぞの・まりい)

生日:9月21日
年龄:16岁
血型:A
喜欢的东西:流行杂志,手提电话
讨厌的东西:考试、学习、说教
喜欢的场所:俱乐部、路上
兴趣:电视游戏
背景:同年级别班的女生,与森园美里是双胞胎,有一大帮玩游戏的朋友。

★爱川凉音(あいかわ・すずね)

生日:11月30日
年龄:15岁
血型:B
喜欢的东西:推理小说、小动物(尤喜喂养仓鼠)
讨厌的东西:体育课、当别人面谈话
喜欢的场所:图书室、保健室、自己家中
兴趣:读书、空想
背景:下级生,性格老实,懦弱,喜欢做梦,身体较弱

★筱泽ももよ(しのざわ・ももよ)

生日:7月19日
年龄:16岁
血型:AB
喜欢的东西:玩具、牛奶
讨厌的东西:严肃的气氛
喜欢的场所:游戏中心、公园
兴趣:游戏、计算机、公共澡堂
背景:其它班的女生,游戏玩得比男生都棒

注:标有〇标记的活动,只有在特定日期才能进行。

特殊事件与外出

5月15日——转校生森园美里报到
5月30日——集体郊游

6月27日——校运动会(结识爱川凉者)
7月1、2、3日——期末大考
10月21—24——日修学旅行
10月30日——万圣节party
11月4、5日——校文化祭、篝火晚会
12月1—3日——期末大考
12月25日——圣诞节

有关外出：

选择外出（でかける）指令后，根据季节不同可去的地方有以下几处，之后选择うちに かえる回家

だれか よびだす传呼
こいがはら こうこう——学校
こいがはら しぜんこうえん——公园
げーむせんたー しみず——游戏中心
むくがわ かせんじき——市郊
からおけ ふあんきーぐるーぶ——舞厅
こいがはら としょかん——图书馆
こいがはら はんばーがーしょっぷ——汉堡包店
こいがはら ぷらねたりうむ——天象馆
こいがはら しょっぴんぐせんた——购物中心
こいがはら——电影院
こいがはら えき(ゆうえんちゆき)——游园地
こいがはら ばすてい(びーちゆき)——海滨（暑假）
こいがはら ぷーる——游泳池(暑假)
さくらのもん——樱花林(春天)
こいがはら なみきみち——林荫道
ちーずけーき こみや——西式点心店(冬季)

注：选择去购物中心，若选しょっぴんぐ（购物），则可在店内选购商品，商品清单见下文，若选でかけるだけ，则有以下几处可去：

ぬいぐるみ なかじま——玩具店
ぷらざ ぺにー(ざっかてん)——杂货店
ぺっとしよっぷ ぶる——宠物店
ぶっくしよっぷ なかむら——软件店
すぽーつぎやー さとう——体育用品店
とぃしょっぷ ひかる——玩具店
めでぃあしよつぷ やきさん——软件店

和女孩交往要注意的是

1. 第一印象很重要，所以与女孩初次见面时要慎重选择该说的话，这

样也许可以事倍功半(也许一开始就会有一颗小"心")。

2. 要与所有女孩都搞好关系看起来是不可能的，因此当确定要追求的目标后，最好不要再与其他人约会，不然那位又不高兴了，顾此失彼，得不偿失。

3. 当关系发展到一定程度，与她在其喜欢的场所有时会发生特殊事件，会导致感情猛涨，所以尽量多试试(还有S/L大法呢，怕什么)。

4. 11月3日以后，不可以再使用家中的电话约会。但还有一法，出门后再打电话传呼她，效果相同，还可节省半天的时间(不信再去仔细看看)。

5. 日常事件中的选项由于全是日文，不知含义，只好利用S/L大法观看后果有何不同再作决定。

6. 送礼物一定要根据喜好，不对胃口，即使送一台价值5万的电脑也是枉然，要仔细考虑的。

7. 打工与参加俱乐部活动是势不两立的，只能在打工与俱乐部中选其一(也就是说参加了俱乐部，就打不了工，反之亦然)，相同点在于二者都只能在水曜日，土曜日及日曜日或特定假日进行。

8. 打工一次能赚1500元钱，但健康会大幅下降，需权衡利弊。

9. 上下午的效率不相同，一般来说上午要高于下午，可善加利用。

中日文对照

ぽけっと・べる——袖珍电话　　ぴー・えいろ・えす——P.H.S
けいたいでんわ——移动电话　　じようほうつーる——情报工具
てでぃべあ——玩具熊　　ちょーむずすうがく(さんこうしよ)——参考书
ぎんのいせりんぐ——银耳环　　しゆげいせっと——手工艺品
いちおーきゃっぷ——帽子　　ぼうえんきよう——望远镜
すてきなあみもの——编织物　　しべりあんはすきー(ぬいぐるみ)——针织物
ほしのおはなし(ほん)——书　　みんときゃんでい——糖果
のーうえいぶ(すーにーかー)——旅游鞋　　ぱっぱらぱー(げーむ)——游戏
ごきぶりくん(おもちゃ)——蟑螂君　　わたしのぺっと(ほん)——书
たきちっち(おもちゃ)——玩具　　まつくす95(すにーかー)——旅游鞋
にほんけいざいのゆくえ(ほん)——《日本经济的去向》(书)
98ねんこれかでる(さんこうしよ)——参考书
さいきょうのいご(ほん)——《最强的围棋》(书)
わっきんとっしゆ(こんぴゆ～た～)——电脑
こーどきっど(すいりしょうせつ)——推理小说
たうんじようほう4月～12月——市内情报4月～12月

?

铳钢战记

调色管家

厂商:KONAMI

发售日:1999 年 10 月 21 日

类型:RPG

对应:对战线、彩色 GB

开始菜单

ぼうけんをはじめる——开始游戏

セーブデータのコピー——复制进度

セーブデータをけす——删除进度

つうしん:たいせん——通信对战

つうしん:こうかん——通信交换

オプション——设备

　　バトラーファイル——图鉴

　　キャラクターファイル ——人物介绍

　　サウンドテスト——音乐欣赏

状态菜单(按“START”键打开)

アイテム——道具

　　つかう——使用　すてる丢弃——そうび装备

　　とくべつ——重要道具

ウエポン——必杀技

バレット——武装战士管理

　　セット——战斗阵容变更　データ%—吸收率

いどう——铁机兵能力使用

ステータス——状态

　　けいけんち——经验值　つぎのLVまで——升级所需经验值

　　パワー——攻击力　アーマー——防御力　スピード——速度

　　AI——智能　そうび——装备　ウエポン——必杀技

セーブ记录

战斗指令:

アタック——普通攻击

ウエポン——必杀技,消耗 EP,需装备武器

アイテム——道具

にげる——逃跑

攻略流程

欣赏完精彩的开头动画,进入游戏,发现自己(**リュート**)正在森林之国的城堡(**サレーナこく**)外。走进城堡内的酒吧,正与观舞老人谈话间,一个失控的武装战士突然向城堡发动了攻击,人们都惊慌起来。见到情况危急,老人会将控制武装战士的装备**アクティゴガン**、**データバレット**和铁甲兵**タイタン**交给你,并让你去阻止进攻。有了这些东西就可以出城迎战了,这是第一场战斗,顺便熟悉一下操作好啦。取胜后,你会被两名士兵带入王宫,由于你的英勇表现王宫里的老人会拜托你去寻找失踪的**リアラ**公主,这样,你的冒险便正式开始了。

离开城堡,向南经过两座桥,来到山谷中的山洞(**かーごのもり**),打败把守洞口的**メット**后,你的助手,机器人**コペア**会来加入你,这样老人交给你的两个装备便都可以启动了,此后在战斗中就可用道具**きゅうしゅうだん**来吸收武装战士了。穿过山洞,在树林中找到一个秘密基地。在基地的主控室里发现了**リアラ**公主,**リュート**正要上前解救,没想到绑架公主的强盗**イーグ**从后门走了出来,没办法,为了解救公主,只有拼死一搏了。打败他后,与公主回到王宫,为报答救命之恩,公主会告诉你一些关于传说中的武装战士**ギガリツ**的情报,为了寻找**ギガリツ**,**リュート**又一次踏上了冒险的旅途。

出城后,向西来到沙漠**ゴダのサバク**(按“SELECT”键调出地图画面,用方向键选择),穿过狭长的山谷,走到两座金字塔前。在右侧的金字塔里仔细寻找,最终得到神殿石门的钥匙(**みつりんのカギ**)。回森林之国修整一下,便可去北方岛上的古堡(**ちょうじょうこく**)了。由左边的楼梯向上,沿通道来到**バトラーけんきゅうじょ**,进去后发现这里是一个宇宙人的基地,在地下室有一扇锁死的门,无法进入,没办法,先去别处转转吧。离开基地,在古堡中部发现了一个小镇(**ジパーニこく**),在里面可以打探到一些关于**ギガリツ**的情报,并在镇子中听到了一些关于**ガライ**的消息。离开小镇,再次来到刚才那个宇宙人基地,发现锁已打开了,出门后,看见自己正站在一艘宇宙飞船前。进入宇宙飞船,将各层的控制电脑摧毁后,在最下层左边的屋里找到密码,输入顶层的计算机后,便可进左边的门了,在里面可以找到很多道具。在最下层右边的屋内会遇到**ガーイ**,他见你正在寻找**ギガリツ**,非要试一下你的实力,取胜后,便可去南方的森林地区(**サヴェーヅランド**)了。

在森林中找到神殿(**りゅうのほこら**),刚要进去,又遇到了**メット**,二话没说,将其击败。用先前得到的钥匙打开石门,穿过层层阻碍来到神殿顶部,在此遇到了怪兽**ヒュウ**,将其打败后,取得了第一块能量宝石(**ギガストーン**)。走出神殿,来到了位于大陆东南方的小岛(**ブルーベールのうみ**),在岛中央的城镇(**みずのまち**)得知**ギガリツ**被放置在镇子西北角的堡垒里。于是,**リュート**迫不及待走进堡垒,首先在地下室找到大门钥匙

(さいだんのカギ),打开左边通道的门,在里面找到牢门钥匙(ろうやのカギ),接着在右边的通道里一路过关斩将,将管理员**グラバ**从牢中救出,为了报答你,他会将监牢右边的秘道打开。沿密道来到堡垒中央的大殿,打开宝箱却不见**ギガリツ**,突然后面杀出一个人,向你发动了攻击。打败她后,她会作一下自我介绍,原来她是**ギガリツ**的守护者,在不久之前,**ギガリツ**已被强盗**イーグ**强走了。在谈话间,刚才那个管理员也赶了过来,他会将第二块能量宝石送给你。

离开堡垒,在城中修整一番后,走出城镇。真是冤家路窄,在镇外遇到了正遇逃走的大盗**イーグ**,又免不了一场激战,取胜后,正欲将其生擒,没想到海盗**スタン**将他救走了。怎么能放过他们,(此时应吸收铁机兵**ジュットタートル**,在有"B"字标志处,选择状态菜单中的**いどう**便可在海中行驶了)**リュート**跟着追到了海上,在南面海上发现了一艘海盗船(**かいぞくせん**),在船舱中找到海盗**スタン**。见到**リュート**,他竟然拿出**ギガリツ**,在此危急时刻,**ウエル**及时赶到,将**ギガリツ**打了出去。打败海盗后,发现**ギガリツ**失控飞离了船舱,**リュート**本欲将其制服,但经因实力不济,只好眼睁睁看它飞离了小岛。

为了追踪**ギガリツ**,向来行进来到**ワイルドヒル**山,在这里可以吸收到具有飞行能力的铁机兵,如此一来便可以在空中飞行了。在山顶的**ジュエルシテイ**城右上方的洞穴里可以找到先前遇到的太空船内的计算机密码,这样就可以打开太空船顶层右边的那扇门了,但里面只有一些道具。回到**ジュエルシテイ**城,在右上方的山洞里拿到**メロディストーン**后,乘铁机兵飞到北方山上左数第四根石柱下,由洞口进入,在途中打败**メット**后,来到空中。向南飞行,在**ロンド**家用**メロディストーン**换到**リズムステック**后,去西南方的圣柱,按上、下、左、右的顺序依次打开回根圣柱的开关,圣柱西北方的空中神殿就会显形,需在30秒内(真实时间)找到神殿。从中取得**スタージュエル**后,便可去北方的**ブラッドキャニオン**山谷。

在山谷中发现了**はしきょのまち**镇,进去后,看见的是一片凄凉的景像,从城中的幽灵处得到一些情报后,沿道路向北来到**ゴーストキャッスル**古堡。在右堡内的正殿可以找到幽灵(**キングのタマシイ**),十分艰难地打败它后,它会将一些关于**ギガンツ**的消息告诉你,并会给你第三块能量宝石,之后,便消失在空气中了。离开山谷,向北行进,到达北方的**スノーランド**岛。在岛上的**ホワイトタウン**村得知,只有用铁机兵**アンフィホース**才可穿过北方的冰地,还等什么,赶快吸收吧!有了它,便可向北穿过冰地,抵达冰雪之塔(**やみのきゅうでん**)。在塔中,依次找到三把钥匙(**ユキのカギ**、**こおりのカギ**、**フブキのカギ**),打开冰门,顺楼梯向上来到塔顶,打败**ガライ**后,他会驾驶**ギガンツ**逃走。匆忙之中,他将能量宝石丢在了塔中。得到第4块能量宝石后,终于可以去位于**ちかていこく**岩洞里的魔宫了(**ダロアじよう**),打败把守魔宫的**ルゴル**后,机器人**ヴィー**会来告诉你能量宝石的秘密:只要集齐5块,就可以进入太空中的宇宙基地。

听到这里,**リュート**从**ルゴル**留下的宝箱中拿出第5块能量宝石,随着一道闪光,**リュート**被传送到了太空中的宇宙基地。在中心控制室里,会再次遇见守护员**ウエル**,为了检验你的实力,她向你发出了最终挑战,比就比,谁怕谁呀!一看惊天动地的决战后,**ウエル**会十分满意地将**ガン・キーユ**送给你,接下来便是激动人心的通关动画了。

全部PASS后,发现自己又回到了森林之国,此时仍可继续进行游戏,目的依旧是收集五块能量宝石。与四位不同的BOSS作战后,就可以与传说中的武装战士**ギガンツ**进行最终角逐了……　　文/董硕

技巧追加资料

1. 在森林之国的城堡中有一个标有"BH"的房子,在里面可以对自己的武装战争进行调整,其功能类似于《口袋妖怪》里的"PC"屋。

2. 在战斗中可以用道具**きゅうしゅうだん**吸收敌方的武装战士,当吸收率达100%时,就可以合成出所吸收的武装战士。如按特定的比例混合,将有可能合成出十分稀少的武装战士。

3. 在通关后,将会得到**ガン・キーユ**,用它可以打开标有"1"字的门,以后每打败一位BOSS,就可以得到一把类似的钥匙,分别可以打开标有"2"、"3"、"4"的门。

4. 游戏中的武装战士主要分为五种类型,在图鉴中的排列顺序依次是铁甲兵(**てつこうてい**)、铁机兵(**てつきてい**)、兽战士(**じゅうせんし**)、幻兽士(**けんじゅうし**)、魔兽士(**まじゅうし**)。其中适应不同地形的铁机兵可使用其特殊能力通过平时无法通过的地方,到达新地点;而魔兽士是各种武装战士中最强的一种,但只有在通关后才有可能在特定场合吸收到。

5. 机体装备合适的武器便可使用其独特的必杀技,具体各机体属性资料可在BH的主电脑查看。达LV15级时必杀技会升级,威力和EP消耗值翻倍。

6. 战斗所得经验值分配原则是:单个出战得全部,多个出战平均分;凡随行未出战可获1/4,凡储在BH中的可得1/10。这样的确方使机体进行合体和进化,但不战而获的LV UP所提升的能力会低得让人难以接受,使机体整体实力大打折扣。因此凡你想启用的新机体最好用战斗来培训,至少要渡过较易LV UP的前8级。

5. 铁机移动能力附表,需在适当场景使用。　　文/黄小宇、江海涛

机体名	相应地点
スカイキャンサー	空中(**くうちゅう**)
ライナーディック	铁轨(**せんろ**)
アイアンクラブ	沼泽(**ぬまち**)
ジエットタートル	海面(**かいじょう**)
デープシャーク	海底(**かいてい**)
マグマキャトル	地底(**ちてい**)
アンフィホース	雪地(**ひょうげん**)



SA·GA
魔界塔士

厂商:SQUARE
发售日:1989年
类型:RPG
容量:1M

沙加系列的处女作，多角色、高自由度的冒险由此展开

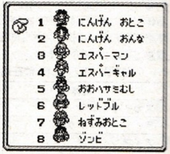
传说在世界的中心有一座塔，它能够通向天堂……

许多人都向往着天堂中的生活。于是，他们不断地向这座充满神秘色彩的高塔发起挑战……

现在，又有一个勇敢的人开始了登塔的旅程。

第一章　英雄的装备

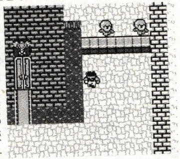
游戏开始时在旅店旁边处找齐三位同伴。欲向上攀登，可是门被封住了，一开始就不顺利。在旅店内一个穿礼服的神秘人物提供线索：有一个叫Gen－Bu的怪兽守护着打开这扇门的“钥匙”，它在英雄雕像附近。于是，南下来到英雄村，这个村因村中的英雄雕像而得名。在村中打听到以前在雕像上的三件宝物：帝皇之剑、帝皇之盾、帝皇之盔，现在这三件宝物被三个国王所掌握。帝皇之盾就在小镇附近的城堡中，先去那儿看看，可是城堡内的武士把我赶了出来。东北方向还有一座城堡，里面的国王一脸忧伤的样子，原来他深爱的女友不知什么原因没了消息，国王承诺如果帮他的忙，可以答应我的任何要求。虽然帮别人追女孩子我并不情愿，但为了得到国王的帝皇之盔豁出去了。南下，经过几座小桥，来到一处村落，找到了那位“漂亮”的姑娘。原来，一个叫Bandit的怪兽强迫姑娘答应它的求婚，否则村子就会被毁。岂有此理，在西南方的山洞中找到了它（洞中一些游走的怪兽，如果接触就会进入战斗），消灭之。这样姑娘及村子都得救了。来到国王处，按约定我得到了帝皇之盔。得到消息，听说帝皇之剑在西南方的一个国王那里，而且他十分险恶，想从它手里得到东西并不容易。城堡不难找到，城内有许多卫士（同样接触会进入战斗），来到二层见到了国王。“除非你打倒我，要么休想得到帝皇之剑！”像这样蛮不讲理的家伙，就得教训教训他。得到帝皇之剑后，就剩下帝皇之盾没到手了。再次



来到英雄小镇旁的城堡内，径直来到国王处，没想到他身边的随从竟杀害了他，并且携带帝皇之盾逃之夭夭，随这追去，竟想，用钱来收买我，真让我寒心，愤怒之下杀死了他。三件宝物集齐了，把它们装备给英雄雕像，得到水晶球——玄，则要离开，Gen－Bu出现，一场战斗再所难免了。胜利后，回到魔界塔，对着那扇被封住的门使用道具栏里Sphere内的水晶球——玄。门果然解除封印，真正的冒险才刚刚开始。

第二章　水世界

连续上了几层之后，又遇到一个门，告之被封住，要用蓝水晶才行。在另一门旁遇到了神秘人，他只夸奖我说老练了许多。在塔的东南处有一个小镇，调查到这一层是由许多小岛组成的世界，大部分岛靠海底隧道相连接，如果要去更远一些的岛就要乘坐一种叫做“浮游石”的能在水上浮游的工具了，但大部分被别人占用了，只有一个地方能找到闲置的浮游石。经过几个曲折的通道，继续前进。向东北航行，来到一个大岛上的村庄，买到比较高级的装备，并得到情报：南边还有一个小岛，岛上住着Ryu－o，他就是现在独霸海下的Sen－Ryu的兄弟，如果要去海底就得得到空气种子，有了它就可以在水下呼吸了。



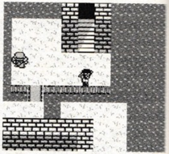
南下在小岛上找到了Ryu－o，他告诉我，南边还有一个岛，岛上长满了棕榈树，但只有正中间的那棵才长有空气种子。果然对着树调查得到了AIRSEED。这下可以通过西边的旋涡到深海去了（在东边的小镇可以休整一下）。

在南面的地道里有很多条支路让你选，走右边数第三个。出了地道，东南方就是Sei－Ryu的宫殿了，在一层上边屋内得到BLUEKEY。在二层最上面的门里有三件宝物，最下面的门是第三层入口。在第四层，屋内满是水晶球。调查坐标为（7，7）的水晶球，得到REDORB后Sei－Ryu出现。再次回到Ryu－o居住的小岛，他提出要3个Long snord，3个Goldhelms和4个Potins，天啊！我们一共才能拿8个道具，其实只要道具栏里有奋斗之剑Battle sword，与Ryu－o交谈，这就会给你BLUEORB。使用它就会得到水晶球——青。回到魔界塔，打开被封住的门，开始上面一层的冒险。

第三章　天空界

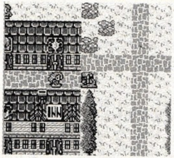
坚持不懈的攀登，来到第三个世界——天空界。在从魔界塔出来前又遇到了那个神秘的人，他说这儿的统治者有一个亲卫队，如果要想见到他，当一名亲卫队员是个捷径。这个提示很重要呀，事情有头绪了。出了魔界塔在旁边的村子里稍作休息，来到标有PUB的屋子里，里面全是亲卫队的队员，他们很霸道的叫我滚出去，岂有此理，少说废话谁怕谁呀！……战后，他

们想让我也加入，我正求之不得。统治者叫 Byak－ko，他拥有打开通往上层世界大门的水晶球，他说只要我把一个叫 Jeahn 的人带来就可以得到酬劳。但却没有提供任何线索。好吧，驾驶着飞艇四处寻找，在东北角有一块小云彩，其实是一个小村子，里面的装备还不错。再往西飞行，一块大云上有一个被树环抱的小房子，里面三个队员正在围攻一个女孩，英雄救美义不容辞。女孩说她的妹妹被抓到空中城堡里去了，并求我救救她。回到 Byak－ko 所住的空中城堡（在魔界塔西面）。在一间屋子里得到 WHITKEY，用它打开最顶层的房间找到了妹妹 Mileilleo，刚要带她去见 Jeann，Byak－ko 出现了，他已经知道我打败了 Gen－Bu 和 Sei－Ryu，对他构成了威胁。结果我被打入了地牢。打开牢门在最右面牢门处得到 REVENGE，打倒几个狱卒后得到 JAILKEY，打开身后的门，驾驶着屋内最右面的飞船离开了地牢。想飞回小房子看看 Jeann 怎么样子，却看见 Byak－ko 的空中城堡在那里，我有一种不祥的预感。果然小屋内空无一人，到城堡里找 Byak－ko 也没有。想再回小屋看看没有线索却落入了陷井，中了 Byak－ko 的计。看来一切事情要在这里做一个了结了，Byak－ko 杀死了 Jeann，这燃起了我的怒火冲了上去，打败他得到了水晶球——白。于是，以悲剧的结局结束了这个世界的冒险。打起精神，前进！



第四章　大都市

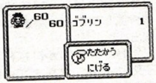
费了好大劲终于走出了塔。这层的世界好象被原子弹炸过一样，满目狼藉，到处是废墟。如果在地面上走动只会遇到 Su－Zaku，它像火凤凰一样，大部分武器打不到它，少数武器对它伤害也不大，不能硬拼，只好逃命。整个城市被恐怖气氛所笼罩，幸好该市有地铁。刚进入地铁通道，一个女孩叫我跟她走，还没搞清怎么回事，带路的女孩被三个怪兽截住，英雄救美再次上演。原来她是想把我带到这里唯一幸存的村镇去，在西边的一个地铁出口终于找到了这个镇子，在小镇的酒馆里想喝几杯，服务生却对我出言不逊，刚要和一个小伙子打起来，那个女孩出现并制止了我们。经过交谈，得知只要用一种装置把 Su－Zaku 从天上打下来，武器对它的打击就会有效多了，又得知东北方有个客栈，在那儿附近还有个图书馆。So－cho 还送给我摩托，行动方便多了。在客栈上方的密室里找到了机械师，但他要求用 Rom 换 BOARD。没办法去图书馆看看吧，经过查询在图书馆东十四步、北十五步的地方有个隐密的基地，来到此处，果然别有洞天，在一间屋内找到了 ROM，拿着它到客栈换回了 BOARD，回到小镇，与 So－Cho 约定明天一起去找 Su－Zaku。第二天一起来到了地铁通道里的原子工厂，为了让我继续战斗 So－Cho 献出了宝贵生命，最后来到一处泥潭，终于找到了 ERASE99，并打败了机器人 MACHINE。回到镇子里，看到的是一幅尸横遍野的悲惨景象，又不见了 So－Cho 的妹妹 Sayaku。决定去镇子北面的大楼里去看看。在大楼地下的地铁车站上了一辆列车，走到尽头，找到了 Su－Zahu，正是它挟持了 Sayaku，使用 ERASE99，打落 SuZaku，这下可以公平的交手了。……战后，在 So－Chi 的墓前从 Sayaka 那里得了最后一个水晶球——朱，Sayaka 发誓要成为哥哥那样的人。



塔顶的游戏

继续向塔顶走，这次，没怎么费劲就来到了 Boss ASHURA 的面前，（注意：不要径直走过去，否则会掉到下层，从左边走）打败它并非易事。想再向上走却掉了下来，又回到了第一层。发现以前帮助、相救过的人都聚集在这里，神秘人也来了。（道具店里的武器全部换了，非常的昂贵，但大多数不太好用）重新装备一番后再次登塔，这次四颗水晶球都用上才打开了门，塔内状况与以前完全不同，过去打败过的 BOSS 一一复活，并以Ⅱ代的身份出现，打败他们后来到最后一层（注意：来到这一层就再也回不去了）。本层非常空荡，在正北方见到了神秘人，原来正是这个叫 Greator 的人设下了这个登塔可以到天堂的骗局，视人类为玩物，不能放过他，要让他为那些受苦难的人付出代价……。战斗结束了，原来这是一场骗局，今后路在何方呢？





攻略提示

1. 日版秘技在此统统不管用，攻略流程相同。
2. 此作 3 种角色：人、超人、怪兽。其强弱不一，超人最强，怪兽次之，人类最弱（倒也符合事实）。每个角色有八档物品，人类八档全可装备，但有些武器用不了，超人可装备四挡，另四挡是魔法，怪兽八挡全都不可装备。
3. Position 是目前所在的层数，Maximum 是到过的最高层数。
4. 重要道具如浮游石、飞艇、摩托等可无限次取得使用。
5. 在第二十层有一个大花园在左边有一个茅屋，与屋内人交谈可得到 XCLBR 50。在打 ASHURA 之前在一间书屋内可得到 N·BOMB，用它可打掉 BOSS 500 多点 HP。

文/祝大鹏



SA · GA 2

秘宝传说

厂商:SQUARE

发售日:1990 年 12 月 14 日

类型:RPG

容量:不明

身为主人公,通常是很不幸的,在睡眼朦胧之际,父亲交给他一面**せいれいのかがみ**(勧命之镜,很奇怪的名字)后就失踪了,精心挑选好冒险的伙伴准备出发吧(那面镜子的作用是查看各个世界所有秘宝的数目)。

旅途出发的村子里有不少主角的伙伴,去拜访他们是会有许多意想不到的好东西收到(其实也就是些干粮**ポーション**什么的)刚要离开村子,老学究**せんせい**赶来,看来是不放心主角们,要护送一程。在村北的山洞里有不少宝箱,而出口处则有首领把守着,不过不堪一击。

离开山洞,老学究也告辞了。城镇就在前面不远的地方,可以在那儿的客栈休息一下,当然得有钱才行。进到城内,可以找到行踪不明的父亲,可没说两句又不见了。城内可以收集到有关伊西斯神殿(**イシスのしんでん**)的情报,以及关于古代遗迹(**こだいいせき**)的传闻。差不多了就可以朝神殿出发了。

神殿的神官凯(**カイ**)在不久以后会成为伙伴之一,但现在他只提供些关于父亲的情报以及古代遗迹的正确位置(岩石以东 3,南 4),另外在此可免费恢复体力(但超人或怪兽的特殊能力还得在客栈才能回复)穿过神殿南边的关口就可以找到传音中的岩山,在相应位置可进入隐藏的古代遗迹。

遗迹共有 4 层,宝箱当然不少,但继续深入后发现已有人捷足先登,带走了一些秘宝,不过可以放心的是这儿没有首领。回去见神官凯,邀他加入冒险行列,再前往下一城镇。在那儿可以听到有关天之柱(**てんのはしら**)及阿修拉基地的传说。城里可以买到用于回复的魔法书,不过价格贵了点,还有要让机器人配备火箭拳。

阿修拉基地共 5 层,在第 5 层有守护秘宝的首领,攻击力强,HP 却不高,仍可应付自如。除掉首领后,基地也崩溃了,通往天之柱的路已畅通无阻,而凯也该回去了。

通过天之柱进入下一世界:沙漠。沙漠之町(**さばくのまち**)位于天之柱南不远处。町内仍会遇上敌人,所以先到客栈休息一下,再去收集情报为好。酒吧内龙蛇混杂,是个不错的情报站,但要注意,不要过于相信散布谣言的人。一个叫巴登的人会指点你往阿修拉之塔的路该怎么走。塔位于町南,但由于沙漠地带景色荒凉单调,只能用仙人掌来指引道路,另外要小心流沙。

塔附近有一个阿修拉之町,町内烟沙弥漫,视线不佳。在町内还得知一个叫蒙面人被阿修逮捕的事,如能救出它无异又多了一个伙伴。来到阿修拉塔内,在 5 层处就关押着,打倒木头人就可以救出他,(自然火魔法会是木头人的弱点)。为了报恩,**ふくめん**加入冒险行列。在 6 层会得到他的武器。塔顶正是首领阿修拉的藏身之处,很意外地得知他居然是四大神之一(阿修拉,阿波罗,维纳斯,奥丁),要对付他,魔法攻击是行不通的,但如果全体人员 HP 超过 100 倒还有胜算。之后**ふくめん**离去,同时自动回到伊西斯神殿。了解情况后继续出发。

第 3 世界似乎是巨人的世界,因为此处有一个巨大的遗迹。而遗迹旁居然有一个现代人(?)的城镇**きよじんのまろ**,不可思议。此处的关键是向町内的巨人商店老板了解情况,不过必须得从后门进入,紧接着去酒吧找一个叫琼尼(**ジョニー**)的。而后便可以去东面的巨大的遗迹了。台阶甚是巨大,攀登不易,但不必担心。在此可找到一条直通山顶的隧道,入口就在第一个台阶下。这儿有几座建筑物,但只有两座能进入。先去左下角那间,从门旁的小洞钻入,找到宝物后去另一座。要找的缩小器(**ちいさくなーれ**)就在架子上,可以从一旁的柜上爬上去。取到后立刻赶回第一世界的伊西斯神殿,与凯交谈后主角们的身体立刻缩小,并进入凯体内。分别从手、脚、心脏、胃肠部取得所藏秘宝后再赶往脑部。一切都是把守此处的首领**マクロファージ**在作怪,绝不能留情,解决了它凯也恢复了健康。

下一世界是阿波罗的世界,此处要去的地方达 6 个之多。首先是阿波罗神殿。这儿的人们都喜爱阿波罗,但主角们却感到隐隐的不安。向阿波罗讨教一下,会被告知一些暗藏天机的线索:水中之火,山之风等。神殿以东是**リンのきち**,镇上有一个叫林(**リン**)的女孩,她的遭遇似乎与主角相关。林的家在镇北,家中只有一位卧病在床的母亲,林为母外出找药未归,去村北的山洞找找吧。山洞有南、北两个入口,而从南方入口进入,在地下 4 层可找到迷路的林(**リン**),打倒出口处的首领机械人便可回村了。林的父亲也回来了,他竟然就是主角的父亲,莫非……

根据阿波罗的另一个暗示找到港町(**リンのまち**南),打听到海底火山的情报后即刻动身前往,其正确位置是离镇后一直往南。在海底火山内要小心熔岩,这些是会削减 HP 的,所以要及时回复:4 层的泉水可作为回复点使用,善加利用。而要进入光之洞所必须的"真诚之眼(**しんじつのめ**)"就在此。

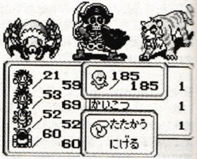
拿到真诚之眼后就可前往光之洞,由于拥有此物,就不至被那耀眼的光迷惑而迷失方向。洞内有隐藏道路,留心一下。由于没有首领,相信攻下来不会困难。收集齐秘宝就可前往下一世界。

此处是一个封闭的村子,听村民的口气,此处有一个秘密的基地,而在酒吧奏响**ゆうしやのテーマ**就会出现隐藏的道路通往该基地。试验一下,果不其然,却被其成员误以为敌人入侵而关入大牢,幸好父亲前来说明情况才还自由身。找到父亲后,正要休息一下,突然警报拉响,敌人真的入侵了。会合父亲一路杀到地面,整个村子已完全被毁了。敌人还留下一人看守天之柱,正好问问他。降服他后得知去向,立刻动身前往。通过天之柱找到

了那个自称**ボス**的人，却意外地发现林也被他绑架到此。父亲不顾性命，勇敢地冲上前去与他同归于尽救回了林。一阵能量波动后**ボス**复活，为父亲报仇！之后护送林回家，任务完成。

这次到了维纳斯的世界。征得**ビーナス**及神殿外**オゾヒア**同意，可以出城了。出城门往北有一小村，村里有个叫**アントニー**的，直觉告诉主角有一些事会发生在他身上。村右的山洞有不少地方安置了铁门，看来有贵重物品保管着。一路前进，找到了出口，却发现通往**ビーナス**神殿，再次拜见**ビーナス**后回到山洞。在第一道铁门内打倒一只寄居蟹后得到一把钥匙。这下那些铁门内的宝物都能拿到手了。回**ビーナス**城，与**オゾヒア**交谈中得知城外东北方突然出现一座火山。受她所托前去调查，在进入火山后发现**アントニー**一直在后面悄悄跟着。不动声色，一直到出口处，正要打开中间那口宝箱时，**アントニー**一现身，并强行夺走秘宝。

追！追至神殿，不见其踪影。稍待片刻，他也赶到了，跑得这么慢还敢当贼。莫名其妙地与**ビーナス**动上了手，要当心她的**ほのお**攻击，另外她高度的回避率也相当头痛。解决了她，城里不再有平民百姓居住了。



下一目的地也只有唯一的村子。再次遇上阿波罗，被告知要取得这个世界的秘宝，就必须赢得"赛龙"项目的胜利，赶快去挑一条中意的龙吧（当然价格越高的，跑得也越快）。千万别轻视这个比赛，途中会遇上不少难缠的敌人。在取得胜利的同时，也得到了秘宝，这个世界的任务完成了。继续！

看起来象是到了江户时代，共有5座建筑物。**えと**城中的桥上聚集了一群武士，似非善类。上前询问，一言不合即大打出手，幸好一个叫**おたま**的女子前来解围。**おたま**就住在城东的村内，出于礼节总该去拜访一下吧。而后赶回**えと**城，与武器店掌柜**おやじ**见个面（绕过柜台交谈）后来到城东南的港町。顺便问一下**でんぱろ**就可以直接上船去了。在船底舱撞见**おたま**村中的老师**ローニン**与**おたま**在此幽会，原来他们是一对恋人。聊了几句带上**おたま**去见大名，大名府位于港町以西。见过大名，忽然一大帮人出现，一番纠缠，被**おたま**带回家中，随后**でんぱち**也赶到，但已身负重伤。他让主角去找武器店老板**おやじ**，不料扑了个空。在店内发现间地下室下去瞧瞧。不料此举令得主角们在无意中听到了**えちごや**和**しょうぐん**的密谋。正想听个究竟，已被他们发现，**えちごや**害怕泄密，企图灭口，结果当然是以失败告终。回到**おたま**村，留下**おたま**照顾**でんぱち**，由**ローニン**出马帮助消灭元凶**しょうぐん**。

不出意外，在其城堡中轻易打倒他后，**しょうぐん**唤醒**おおごしよ**，在屋顶与其展开一场惊天动地的决斗。（顺便提一句，调查屋顶上的鲤鱼状雕塑即与之战斗，有什么作用就不知道了）

打倒了**おおごしよ**，即可前往下一世界。除了一个山洞**いじわるなダンジョフ**以外什么也没有。山洞入口附近可以得到秘宝**てんしのつばさ**，作用是移动至曾去过的村庄。洞内可拿到**グングニルのヤリ**，攻击力极强，建议配给机器人，这样可以使用任意次。出口处的妖精会问你是否要出洞，真是废话。

终于到达了天界。其中**オーディン**神殿连接了两块云层，而要通过只有打倒奥丁神，不过此后再也休想复活了。到了天界另一半，找到东北方的梯子，继续前进。

又见到了**アポロン**，这次他再也不提供任何帮助，相反还派出手下的神鸟袭击主角们。虽胜出，秘宝却被一抢而空，同时也见到了从前的朋友**カイ**，**おたま**等，还有……父亲！在与父亲的交谈中得知秘宝并不是只有76件，还有一件就在这个世界的某处，前面不远处就是**さいごのまち**，买装备，睡个好觉，去东南方的山洞寻宝。洞内并不复杂，最深处有一台**デスマシーン**机械守护着最后的秘宝**めがみのしんぞう**。拿到手以后回到与阿波罗见面的地方，进入天之柱，一直来到阿波罗面前。阿波罗很强大，要战胜他实属不易。但主角们已经历了那么多次惊心动魄的战斗，不会就此放弃的。先不必急着攻击，等待几个回合后（为避免浪费，可选择逃跑指令）他变身成战斗模式，可以发起进攻了。仔细分配任务，耐心与其打消耗战，胜利属于我们。战斗进入尾声，阿波罗已被打得狼狈不堪，"但顽固的敌人"却想与主角们同归于尽，幸父亲发觉，上前替主角们挡住了致命的一击。阿波罗倒下了，父亲也倒下。此时**めがみ**复活，并告知只有摧毁这儿的防御系统才能使一切都结束。暂时告别父亲，与**めがみ**一起去完成这最后的任务。找到防御系统后，发现有两套，于是与**めがみ**各自对付一套。轻松地就达成了任务（以魔法攻击将极其有效），告别**めがみ**，乘上左边的"电梯"回到与阿波罗战斗之处，此时父亲已经复原了。又回到了故事开始的地方，这次父亲再也不会离去，永远在一起了！

游戏中应注意的是……

1. 既然名为《秘宝传说》，游戏中当然会得到大量秘宝。其中大部分可装备，不用实在可惜。

2. 主角们种族共有：人类、超人、机器人、怪物四大类，成长方式各不相同。

怪物：吃肉成长，肉块可在战斗后得到。

人类：不断地战斗。

机器：完全依靠武器装备。而可装备数量有限，注意合理配置

超人：战斗后随机产生，但更依靠武器装备（例如攻击力低，但装备武器后实际战斗效果不低）。



SA・GA 3
时空的霸者

厂商:SQUARE
发售日:1991 年 12 月 13 日
类型:RPG
容量:不明

行走中:
アイテム——道具
まほう——魔法
のうりょく——特技
ステータス——状态
そうび——装备
おまかせ——自动
セーブ——存档

战斗中:
たたかう——战斗
にげる——逃跑
おまかせ——自动
ぶき——攻击
のうりょく——特技
まほう——魔法
アイテム——道具
かわす——放弃
まもる——防御

飞船上:
はつしん——驾驶
エンジン——引擎
ワープ——时间机器
ぶき——飞船武器
オプション——其它设备(包括复原器)

天空、大地、海洋是我们驰骋的热土!

为 4 位主角取完名字后,便进入了魔界塔士的世界。本以为会是长长的序幕,却不料不问青红皂白,一上手即与敌人干上了。胜利后,发出原来是电脑模拟出的假想敌人,怪不得这么简单。而后被一老人带到村子西边的神殿,交谈后来到飞船舱内,不过现在还无法开动,只好离开。先在村子周围打几杖,等到 level up 到 5 级左右(安全第一),就可以去大陆北方的塔了。至塔顶,得到一个魔法**ムオン**,给任一人装备上,然后离开塔,在野外使用**ムオン**魔法,便会从天而降一座浮岛,可控制它载着主角们去别的大陆。

一直往南飞,可看见又一座塔,但不让进去。在塔西北方(即神殿西面)找到一个山洞,进去后发现原来是一个村庄。来到下方的屋内,与中央那人交谈,得到一个飞船装备。回神殿,却发现路口为一怪物所阻,打败它后进入神殿,在进飞船前,第 5 人离开。将刚得到的装备装在飞船上之后,发现时间机器能开动了,可以去**かこワープ**,不容置疑,出发吧。

走出神殿,在东边的森林与一老人交谈后,他离去。用**ムオン**魔法往南飞,到一个山洞,在打败一女子后,成为同伴。继续深入,见到敌头目后,与之战斗(使用第 5 人的雷系魔法攻击相当有效)。若战胜,则可得到一件飞船用的武器,回飞船(在山洞以西的村庄内道具屋可得到一个秘宝,装备在飞船上成为复原器。进入操作台右边暗室,可见到一架机器,屏幕显示的那个角色会在站上去后恢复原形)。

回飞船后,却发现被自动带到山洞村庄内的屋内,与中央那人交谈可得到**サモン**魔法。再次返回飞船,回原时代,去山洞村庄,与下方屋内的人交谈得知此地的海上出现一座城堡。有必要去调查一下(同时得到**とうのかぎ**),但现在还不能去,先去一趟原先不让进的塔(村东南面)。来到塔顶,战胜头目后得到一把钥匙(**カオスのかぎ**)。随后来到海边,面对海使用魔法**サモン**,于是主角们被一气泡包围,来到海上(用 A 键切换"海面"或"海底",B 键上岸)。潜入海底,来到那个城堡处,找到入口。进入后使用钥匙打开里面的大门,经一路厮杀,来到头目处。与之战斗并取得胜利,可获得飞船的武器及时间机器配件各一件。

回飞船,乘时间机器出发去**みらいワープ**。出得神殿,往南至一塔,而后往西,来到一处小岛,上岸后发现是一块墓地。调查第 2 排左起第 3 块墓碑,它居然移开了,出现了一条石阶,于是众人来到了地下的村庄。在有星号标记的屋内与操作台前的一人对话后,出村来到北方的一座现代化城市(周围布满了雷达)。在同样有星号标记的屋内与人交谈,第 5 人加入,并得到了**ロケットベルト**。在屋内的宝箱里还可得到一个秘宝**カプセルホテル**(装备在飞船上为睡床,可作为免费的客栈使用)。去城北的海底小屋内,得到了**つうしんき**。回神殿处,至上方桥的尽头处使用道具**ロッケトベルト**,于是登上巨大的移动岛,来到一处云雾笼罩的山上。

在附近镇内更新装备后,向北方的地底宫殿出发,在这里找到了重要道具**リモコン**。而后沿山路来到一处山峰,进入山顶上的塔内。至顶层突遇一个怪物,于是众人追上去痛打一顿,却一不小心掉下楼去,只有第 5 人幸免,只见他独自一人,找出墙上的隐藏门,来到魔王**ミロク**处并与之战斗。众人赶紧追上楼去,找出隐形门,来到**ミロク**处,发现**ディオール**已被打倒。众人热血沸腾,冲上前去,奋力打倒了**ミロク**,得到时间机器配件一个。离开此地后,使用道具**つうしんき**后,地上的神殿倒塌,飞船终于摆脱束缚,现出真面目。再使用**リモコン**招来飞船回到了地上,



来到都市。博士将**ディオール**修理(原来是机器人,白为他担心了)好之后,来到飞船上,开动时间机器,去**じくうワープ**。突然飞船发生故障,下飞船,跟着**ディオール**来到附近村庄。通过与村民们的交谈得知,在这个世界是不能使用**ムオン**和**サモン**魔法的。过桥后,来到一个村庄,发现这儿除了**エイタール**和几个木乃伊,其他村民都似乎中了定身术无法动弹了,也无法

说话。与**エイタール**交谈后，来到屋左的菜园内，越过一处损坏的栅栏，到尽头调查那棵树，得到了**またたび**。来到村北方的洞窟内使用该道具，推开阻路的木乃伊，来到头目处，打败它后众人得到**ろうやのかぎ**。

进入右上角的大门，与**ネメシス**交谈后，她加入。再回到南面的村庄，发现村民们已恢复如常，回东边的村子，坐船出发去下一站。

上岸后去西面的山界，在里面除找到了**メーザーほう**外，还遇上了头目**ベリアル**。胜利后去北方的镇，与**シャルル**交谈，而后来到西南方的宫殿，发现有一头龙挡住了去路，在打倒它以后，仍是不肯让路。这时，幸好刚才在山上救的那人赶来带走了龙，众人才得以进入。途中可得到**まもののむくろ**，其后遇到的几个机关，只要推动石头堵上水流即可。当所有机关都破除后，宫殿旁的水域内的水全排干了，可以通行了。乘上飞船，正要往北飞，却被一阵旋风卷入风眼，飞船坠毁。众人侥幸生还，发现原来是条巨大的沙虾在作怪。干掉它后，没了飞船，只有先步行至北边的村庄再作打算了。

在村内却意外地得到了一艘新的飞船，同时在博士屋内更找到了新的引擎和武器**ステルスバリア**（装备上可不遇敌）。此时已可不受水的限制，只不过还不能越过山，此后要去的是风之眼右方的山洞，交谈几次后，道具商、魔法商加入。此地右方海上有一岛屿，在岛上的村内可收武器商人，并得到圣剑**エクスカリバー**。而后去海上的云之国，与国王交谈可得到通行证（**つうこうてがた**）及飞船武器**タキオンほう**。与国王前的那人交谈，防具商加入，至此飞船内可谓一应俱全了。

来到海上一座小岛（占地4格）。进入岛上的村子，将通行证交给守卫，第5人离开，**ディオール**再次加入。进入异次元入口，来到异次元空间，



西南方的蘑菇丛中有许多道具，包括重要道具**まがたま**。进入附近山洞，发现是一片沼泽（会不断减血，注意回复）。先别急找出口，此处可拿到好些道具。另外可找到一个黑色卵形入口，进入后发现是个秘密宫殿，在此可找到**メビウスほう**及**せいみるオイル**。找到出口，来到一处村庄，但无论哪个村民，一交谈即开战。其实只要使用第5人魔法**メタモル**，将众人变成怪物模样即可。与长老交谈后，往西至两座并排的塔，在塔内拿到了**かがみ**。继续往西，至桥处与守桥怪物交谈，骗过他后上桥，离开异次元。在镇子右下角屋内与男主人交谈后，得到了**つるぎ**。而后去村东南方的山洞，见到头目**ボルボック**，此时**ディオール**出现，破坏了机器，众人则与头目战斗。胜利后得到**ひこうエンジン**（最强马力的引擎），而后**ボラージェ**加入，这时又能登上飞船了。回飞船，若手头有**ムラマサ**，可与武器商交换得到**まさむね**（剑）。打几战之后再去见武器商，他会用**つるぎ**、**かがみ**及**まがたま**造出一把剑**くさなぎのけん**，至此三把最强的剑全部到齐。至于剩下一人的武器可用**ソロモンソード**代替，威力也很强，而防具商则会把**ちょうごうきん**打造成**イージス**。

乘飞船至左下角（异次元出口下方）一个群山包围的山界（所以得乘飞船去），来到山顶一个类似回复点的机关处，踩动机关，于是飞船前来，众人赶紧逃到水底。飞船将山峰轰开，出现一条水路，找到一个扶梯上得岸来，来到山顶上的大魔宫。至二楼处有一个机关，通过踩动可改变隔壁房间地板的排列分布。而后从该处一个四方格的右下角一格跳下，正好落在一楼水池中的台上。进入其上的旋涡内，继续前进，途中打败了**テイール**后，便来到大魔王处。发现竟然是**ソール**（哪儿见过?），与之战斗，此时他不会攻击，放手攻击即可。随后**ラクナ**出现，将**ソール**吸入体内，这才是真正的大魔王，能否打赢看你的水平了（在与**ラクナ**的战斗中，当它少了一定的HP后，飞船赶来援助，而后它还会变一次身），之后就是大结局了。

RPG的乐趣尽在其中！"时空霸者"的要点与秘技！

本游戏共有5大种族：人类、怪物、半人兽、超人机器，当吃下战斗后得到的怪物肉块或零件，可变成各个状态。值得注意的是，吃零件时千万看仔细，一旦吃错会变成机器，HP只剩下可怜的一点点，MP更为0，死路一条。

迅速增长攻击力、HP：此技且不需刻意练级。先令某一人吃下零件，变成超人系**サイボーグ**，而后去购买现代武器（有弹药限制，用一次少一发的那种）。每次只买一发，装备上可见到HP、攻击力均增长几点。战斗中使用后再买，再装备（会发现原先增长的HP、攻击力还保留着）。再用掉，如此可迅速增长，且增长幅度随武器优劣而有大小不同，从最初的**かえんビン**（燃炸弹）、中期的**さいるいガス**、直至异次元世界可买到的究极武器**かくぼくだん**（核武器）。另外即使战斗中使用后立刻逃跑同样有效。最后要注意的是：HP绝不止999，攻击力也不止99，只是不能显示而已。最终可达到的HP为2800左右；攻击力么，装上最强的剑，打大魔王，一击2200点左右，会心一击更有4500点！

好用的武器：パイルドライバ，25000元一件，超人系适用。随攻击力增加而增强威力，可用至最后的异次元，最强状态时一击1300点左右。

关于宝物：在游戏中，可找到许多以**いし**结尾的道具，别丢掉，有大用。在后期，飞船内的商店处，可用来交换强力的装备，甚至通过两两不同组合，炼出强力的魔法来。

关于魔法：本游戏中，主角们的魔法并非通过练级学得，而得去魔法屋购买，或根据剧情得到，必备的为以下：**クアル**，回复HP，1级；**クアルラ**，回复HP，3级；**クアルガ**，回复HP，5级；**テレポ**，次元魔法，用于从迷宫中脱出；**エスナ**，解除一切异常状态；**ヒーラー**，全员回复HP。



新 SD 高达外传

厂商:SQUARE
发售日:1991 年 12 月 13 日
类型:RPG
容量:不明

RPG 中的高达与 SLG 中的高达有何不同呢?

“这是什么地方?”Z 高达一觉醒来,发觉自己身处一间非常陌生的房间。“出去走走吧!”但一下床,就发觉自己身无分文,周围看看,见到两个箱子,打开后得到 20 GP。“终于有钱了!”Z 高达走出房间,发现自己在一艘正在航行的船上。船尾两侧有两个箱子,打开后得到“地图”和“转生之书”的卡片(用于记录密码)。然后走到船头,和驾驶船的大叔一阵“叽哩咕噜”后,船终于靠岸了。

上岸后,见到一地道入口,不需要进去。往右拐,到了“**ハイラソド**”村,在村子右上角(可用“地图”卡判断到坐标为“4、4”),有一间屋,进去与屋内的主人一阵“鸡同鸭讲”后,Z 高达准备离去,这时被屋内的主人叫住了,再次谈话后得到“Z”卡片。从来路出村,往西北方向走,一路上要想尽办法避开敌人,到达(1,6)处,使用“Z”卡片,山洞大门打开了。往洞内走,中途有个地方会漆黑一片,看不清道路,这时使用在路边捡到的“火把”卡照明。到达最深处,取下正中的一把剑,以后按 A 键就可以用剑攻击了,BINGO!再不用左闪右避了。出山洞后,见到敌人是“有杀错无放过”。练至 3、4 级后,回到“**ハイラソイ**”村,发觉村中布满敌人,把这们干掉后,再走回村子左上角,见到刚才那个给 Z 高达卡片的大叔被敌人抓住,“受人恩惠千年记”(虽然只是间接地得到一把生锈剑),Z 高达冲上去与小头目肉搏后,终于救出了那位大(得到“V”卡片)。

大叔把高达带回家中,在谈话间选择“**いいよ**”,然后离去,到村子左下角的屋子,与屋内一少年谈话后,得到“ZZ”卡片。由东面出村,一路向东北杀出一条血路,到达(7,6)处,使用“ZZ”卡片,山洞前的陷阱铺平了,进入山洞,这里有个谜题:先把两个卫兵干掉,再把所有一踩即掉的陷阱踩光,这时右方的门就会打开。经过一番搜索,终于找到了敌人头目轻易干掉他后,进入里面的房间可得到“钻石”卡片。

出山洞后,Z 高达去到“**ハイラソド**”村东面(1,6)处,但这里是一个结界,寸步难行。使用“钻”石卡片,结果被解除了,继续前进,来到(1,7)处在 Z

高达面前是一条断桥,使用“V”卡片,桥接驳在一起了。过桥后进入山洞。途中有两个地方是由一个机器人把守的,周围都是陷阱。这些机器人会把你推落陷阱。剑对这些机器人完全不能起作用,只有用盾牌(装备“盾牌”卡片)把它推落陷阱,之后这间房的通道就打开了。在山洞右上角发现一个小头目,干掉它,再进入里间,找到“流星锤”卡片。装备后按 B 键就能使用“流星锤”碎大石开路。查看地图,发觉大头目所在地自己完全未到达过,但是找遍整个山洞也找不到它,只好出洞休息一下,在洞口处见到有块岩石,正好用来为“流星锤”“开斋”,打碎后才发觉岩石下有一条秘道,“头目一定在那里!”Z 高达进入地道,果然不出所料,但头目见到高达后掉头就走。“走?累我在山洞找了这么久,不把你干掉绝不离开!”追上去,经过一番撕杀,打败了头目,在里间的密室中找到“雷”卡片。(把“雷”卡装备后,按住“B”键不放,待能量槽储满后,天空会放下雷电攻击敌人,威力强大,且等越高威力越大。不过每使用一次就要负出血的代价)。

回去“**ハイラソド**”村,发现“**ハロ**”不见了,询问村民后,Z 高达决定把它找回来。一边练级一边寻找,最后在(12,4)处找到它,与它谈话后,用“流星锤”把中间的两块石头打碎,然后加速猛撞中间那棵树,这时树上掉下了一张卡片。(天哪!游戏的设计者也真是太刁钻了)捡起卡片一看,是“F”卡片。走到(2,6)处,使用“F”卡片,门打开后,进去搜索一下,在某处有一按钮,走过去用力踩一下,画面内突然地动山摇,之后又恢复平静。再次在洞内搜索,发现了一条秘道。进去后见到头目了——一只巨形鸟,打败它后有条路从天而降,登上这条“天堂之路”,得到“时间停止”卡片(使用后,能使任何物体静止,这样就能在河水上行走一段时间,但因此用剑打死敌人后,是不会有经验值的)。走出秘道后,用刚得到的卡片,使河水静止,沿着水路出山洞。

走到(7,2),从右上方进入(7,3)处,打碎石头后故意掉进正前方的陷阱。“大难不死,必有后福”掉进去后发现这原是一条秘道,在秘道尽头取得“铺路机”卡片(使用后,能把道路中的空格填上,但使用后不能使用其它卡片,否则填上的空格会消失)。



从秘道出去,Z 高达到达(6,3),在那里把左边的路障推开会发现一间密室,进入密室使用“时间停止”,然后将柜台上的那面“令牌”拿下来。离开密室后,到(6,4)处,用“流星锤”把石门打碎,进入并与里面的人谈话,然后它会把 Z 高达刚拿到的“令牌”取走,并且踩下它身后的机关,之后一阵振动,在(3,5)处的那个水坎消失了。

在(5,5)处使用“时间停止”,然后沿水路到达(6,6)的山洞。这个山洞

较特殊，必须不断地使用“时间停止”才能在洞内行动，当“时间停止”时，Z高达会动弹不得。还有洞内某处有几个指示的箭头，用剑攻击这些箭头，它们会转动，把这些箭全部转至同一方向，才能打开房间的通道。经过一番辛苦的搜索，终于找到头目，消灭他后得到“空”卡片。（“空”比“雷”卡威力更大，但自身付出血的代价也更大），然后走至右上角的“瞬间移动”，转移后再次得到新武器——超级盾牌。

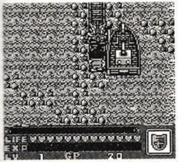
其实拥有“流星锤”与“时间停止”的能力后，就可以有很多新地方去。于是Z高达决定到四周走走，在（10，4）处，Z高达发现了一个小山洞，用“时间停止”渡水而过。出山洞后来到了一个奇怪的地方，“既来之，则安之”，进去看看吧！走到尽头，用盾牌把两只“**バロ**”推到方格上方，这时出现了一个宝箱，打开后得到了“天使之足”卡片，有了它之后，就可以跳过那些可恶的陷阱了。

从原路出去，到当初上岸的地方，使用“时间停止”，渡海去到（1，1），进台湾省后得到一张画有Z高达的卡片，拿着此卡，再去（6，3）的密室，使用此卡后，换到“咒文”卡片。离开密室，然后到（12，2）的屋子里，使用“咒文”卡，屋内的老头就会提出帮Z高达加强某项道具，选择“天使之足”（实际上亦只有它能对得上号），走出屋子一试，哇！用加速跳连三个陷阱都跳得过！

Z高达发现（9，1）处有条断桥，用“天使之足”加强版跳过去，一路跳桥跳到（12，1），进入秘道，从里面得到一件“防风衣”，“这件东西有什么用呢？”Z高达想着走着，不知不觉走到了（9，6）处，跳过陷阱走过（10，6），突然漫天风沙，其气势比起近日北京的“沙尘暴”真是不相伯仲，Z高达的HP被打到狂减，不得不急闪出来。“大自然的力量真是不容忽视”。Z高达将刚刚得到的“防风衣”装备上，哇！好迟钝啊！在风沙里缓缓前进，终于过了风沙地带，来到（11，6）的山洞。这个山洞有两点需要注意：1.在某些地方会出现几个铁座，要用盾牌把它们推动到方格上方才能打开通道。2.在洞穴的深处有两个地方满布了V字形的方格。踩上去会变色，只有将那些方格全都踩成白色才能见到头目。与头目经过一番血战后，把他打败了，这时从天上掉下一把“战斧”，头目告诉Z高达，要想得到“战斧”，就到“**グラナダおうこく**”村吧！之后他消失了，通往里间的门打开了，进去后得到“光”卡片。



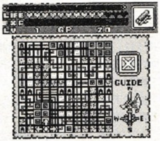
战斗至此，Z高达已感到疲惫不堪，于是到“**ハイラソド**”村休息一番，恢复体力后，再次踏上冒险之旅。“到底‘**ダラナダおうこく**’村在哪里呢？”Z高达查看地图，发现村子右上方从来未去过，但却找不到入口。突然，Z高达想起（8，6）处的道路被封住，走到（8，6）处，道路依然被封锁，用“流星锤”，但毫无效果，Z高达火了，对着那两块大石祭起新学的绝招——“光”。路障终于被破坏了继续前行，在（11，10）处找到了“**ラナダおうこく**村的入口。Z高达刚想进村，却被两个卫兵挡住，和他们谈话后得知须有“通行令”才能进村，没办法，Z高达只好先退出来，“到哪里去找‘通行证’呢？”Z高达毫无头绪，只好四周走走碰碰运气。



在村附近走了一圈，来到（8，11）处。Z高达突然觉得有种不太正常的气氛。于是顺路走到（8，12）。在这里，Z高达见到一少年正被一个又肥又矮的小丑欺负，“路见不平，拔剑相助”是Z高达的座右铭。于是Z高达冲上去几下手脚把那小丑打得落荒而逃。和那少年谈话后，少年为了报答救命之恩，送给Z高达一张“通行令”。

“这下终于可以进村了吧！”走到村口，使用“通行令”，两个卫兵让开了路。进了村子，Z高达到处打探“战斧”的事，走到正中一间大屋的门口，被两个卫兵挡住，卫兵说要有“入场券”才能进入，“什么入场券嘛，这么多要求！”Z高达在村内继续游荡，在右上角的屋子里见到那名被自己救出的少年，从谈话中，Z高达得知村子正举行一场名为“天下第一比武大会”的赛事，胜利者可得到5000万GP的奖金和那把传说中的“战斧！”少年为报答救命之恩，再次送了一张“入场券”给Z高达。

走出屋子，到达比五武大会的场地，使用“入场券”，两个卫兵让开了，Z高达经过艰辛的战斗（其实根本无需按住何键），终于杀入了决赛。正当Z高达在决赛中与对手打得难分难解时，半路杀出一台高达，他告诉Z高达和它的对手，“战斧”将会归他所有。这时，Z高达的对手冲上去与它较量，但败下阵来。Z高达忍不住了，变身后把那台搞事的高达揍得原形毕露，原来就是上次那名小丑。小丑深知不是Z高达的对手，急忙逃走，Z高达正欲追上去，忽然又杀出了一台神秘高达，哇，太夸张了，只用一招就把英勇的Z高达打垮了！



“天下第一比武大会”就这样被那小丑和神秘高达搞砸了。Z高达一觉醒来，觉得自己已复原了，“我要找它们算帐！”Z高达在村子右上角的屋子与那名少年谈话后，再到左上角的屋子里，与另一名少年谈话后得到重要情报，说小丑与神秘高达在“**カサレソア**”村出现过。少年还送了一张“V”卡

片给Z高达，Z高达出村后，走到(9,7)处，见到路牌上指示着“**カサレソア**”村的方向，但却被一条河流隔着过不去，使用“V”卡片，在河上搭起了一座桥。进村与村民谈话后，走到(9,10)处，发现原来挡住去路的那棵树不见了，使用“时间停止”，沿水路到达(9,12)处一个秘密山洞(在此之前最好先准备两个“火把”)，在山洞中得到(“电灯”卡片。“电灯”卡片的作用与“火把”一样，只是使用次数不限)

走出山洞后，回到“**カサレソア**”村，与村民交谈后得知小丑和神秘高达绑架了一名村民并且躲藏在“**ダラナダおうこく**”村下方的山洞内。村民把“G”卡片交给高达，并请求Z高达把那名村民救回来，Z高达义不容辞地答应了，在“**ダラナダおうこく**”村右下角下水，到达(12,8)使用“G”卡片，山洞大门打开了，在洞内搜索一番，最后找到了小丑和神秘高达。Z高达一见到神秘高达，立即向他进攻，神秘高达想不到Z高达攻击力竟会突飞猛进，于是先闪。Z高达刚要追上去，却被小丑阻拦。“简直是欠揍”，Z高达几下手脚就把小丑K得毫无还手之力，“救人要紧！”Z高达退出来，走去右边的密室，再向上行一格，把右上角的石块推开压住机关，这时人质自由了。Z高达赶紧去追赶神秘高达，穿过山洞，Z高达到了一个名为“**ルナツ—ちほう**”的地方。去到(9,2)处，用“流星锤”把正上方的两块石块打碎，刚进入去，只见漫天风沙，“哇！沙尘暴又来了。”马上装备“防风衣”，穿过风沙地带，到达(1,12)的山洞，进入洞内与神秘高达进行最终决战。神秘高达非常厉害，绝招数不胜数，要充分利用周围走运的补充物品，最好能取得“定钟”。战胜神秘高达后，小镇恢复了原来的和平宁静，而游戏亦到此结束。

要　点

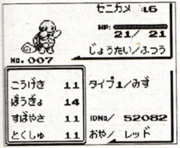
1. 得到充足的金钱后，到“抽卡机”处抽卡，每次要耗费20GP，抽出来的卡片各有不同的作用。如有用的，可以留下，无用的，可到村子的“卡片交换屋”进行卡片交换。选择要交换的卡片，再选择自己觉得无用或不需要的卡片，只要交换卡片的GP总值大于要交换的卡片的GP总值就可以了。

2. 在“卡片交换屋”中，有几种卡片是较为有用的，一种是价值100CP的卡片，它能使Z高达在一定时间内无敌；第二种是“定钟”，价值30CP，它能使敌人无法动弹，但我们的攻击对敌人亦无效。第三种是价值80CP的“雷管”卡片，它能使画面的敌人全灭，但头目除外，第四种是火把，在没有“电灯”卡片之前，它是要必备的。第五种是价值50CP的“飞翼”卡片，它能使Z高达返回附近的村庄休息。(价值200CP的“补血卡”亦非常有用)

3. 关于“地图”卡，在原野上使用时显示的是镇子地图，而在山洞内使用时，则显示山洞的地图。

4. 在游戏后期，在(7,8)处的下方有棵树，其实Z高达可以穿过那棵树而进入一条秘道，穿过秘道后与那里的一名高达谈话，可以使Z高达的攻击力大增。

文/江忠能　陈剑锋



口袋妖怪
红·绿

厂商:NINTENDO
发售日:1997年2月27日
类型:RPG
对应:对战线

初期能力低下的怪物也要着手培养。比如11号、14号、129号、147号怪物的能力值都很低，但是如果细心培育令其变身的话，就可以得到相当厉害的的怪物了！

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
1. フシギダネ	赤/绿	草/毒	2. フシギソウ(16)/3. フシギバナ(32)
2. フシギソウ	赤/绿	草/毒	3. フシギバナ(32)
3. フシギバナ	赤/绿	草/毒	无
4. ヒトカゲ	赤/绿	炎	5. リザード(16)/6. リザードン(36)
5. リザード	赤/绿	炎	6. リザードン(36)
6. リザードン	赤/绿	炎/飞	无
7. ゼニガメ	赤/绿	水	8. カメール(16)/9. カメックス(36)
8. カメール	赤/绿	水	9. カメックス(36)
9. カメックス	赤/绿	水	无
10. キャタピー	赤/绿	虫	11. トランセル(7)/12. バタフリー(10)
11. トランセル	赤/绿	虫	12. バタフリー(10)
12. バタフリー	赤/绿	虫/飞	无
13. ビードル	赤/绿	虫/毒	14. コクーン(7)/15. スピアー(10)
14. コクーン	赤/绿	虫/毒	15. スピア　(10)
15. スピアー	赤/绿	虫/毒	无
16. ポッポ	赤/绿	ノーマル/飞	17. ピジョン(18)/18. ピジョット(36)
17. ピジョン	赤/绿	ノーマル/飞	18. ピジョット(36)
18. ピジョット	赤/绿	ノーマル/飞	无
19. コラッタ	赤/绿	ノーマル	20. ラッタ(20)
20. ラッタ	赤/绿	ノーマル	无
21. オニスズメ	赤/绿	ノーマル/飞	22. オニドリル(20)
22. オニドリル	赤/绿	ノーマル/飞	无
23. アーボ	赤	毒	24. アーボック(22)
24. アーボック	赤	毒	无
25. ピカチュウ	赤/绿	电	26. ライチュウ(雷の石)

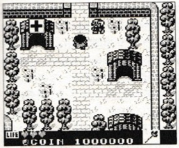
注:“进化形态与所需条件”一栏中包括可进化怪兽的编号、名称，括号内是进化所需的条件(LV、道具、通信)。

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
26. ライチュウ	赤/绿	电	无
27. サンド	绿	地	28. サンドパン(22)
28. サンドパン	绿	地	无
29. ニドラン(メス)	赤/绿	毒	30. ニドリーナ(16)/31. ニドクイン(月の石)
30. ニドリーナ	赤/绿	毒	31. ニドクイン(月の石)
31. ニドクイン	赤/绿	毒/地	无
32. ニドラン(オス)	赤/绿	毒	33. ニドリーノ(16)/34. ニドキング(月の石)
33. ニドリーノ	赤/绿	毒	34. ニドキング(月の石)
34. ニドキング	赤/绿	毒/地	无
35. ピッピ	赤/绿	ノーマル	36. ピクシー(月の石)
36. ピクシー	赤/绿	ノーマル	无
37. ロコン	绿	炎	38. キュウコン(炎の石)
38. キュウコン	绿	炎	无
39. プリン	赤/绿	ノーマル	40. プクリン(月の石)
40. プクリン	赤/绿	ノーマル	无
41. ズバット	赤/绿	毒/飞	42. ゴルバット(22)
42. ゴルバット	赤/绿	毒/飞	无
43. ナゾノクサ	赤	草/毒	44. クサイハナ(21)/45. ラフレシア(リーフの石)
44. クサイハナ	赤	草/毒	45. ラフレシア(リーフの石)
45. ラフレシア	赤	草/毒	无
46. パラス	赤/绿	虫/草	47. パラセクト(24)
47. パラセクト	赤/绿	虫/草	无
48. コンパン	赤/绿	虫/毒	49. モルフォン(31)
49. モルフォン	赤/绿	虫/毒	无
50. ディグダ	赤/绿	地	51. ダグトリオ(26)
51. ダグトリオ	赤/绿	地	无
52. ニャース	绿	ノーマル	53. ペルシアン(28)
53. ペルシアン	绿	ノーマル	无
54. コダック	赤/绿	水	55. ゴルダック(33)
55. ゴルダック	赤/绿	水	无
56. マンキー	赤	格斗	57. オコリザル(28)
57. オコリザル	赤	格斗	无
58. ガーディ	赤	炎	59. ウインディ(炎の石)
59. ウインディ	赤	炎	无
60. ニョロモ	赤/绿	水	61. ニョロゾ(25)/62. ニョロボン(水の石)
61. ニョロゾ	赤/绿	水	62. ニョロボン(水の石)
62. ニョロボン	赤/绿	水/格斗	无
63. ケーシィ	赤/绿	エスパー	64. ユンゲラー(16)/65. フーディン(通信)
64. ユンゲラー	赤/绿	エスパー	65. フーディン(通信)
65. フーディン	赤/绿	エスパー	无
66. ワンリキー	赤/绿	格斗	67. ゴーリキー(28)/68. カイリキー(通信)
67. ゴーリキー	赤/绿	格斗	68. カイリキA(通信)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
68. カイリキー	赤/绿	格斗	无
69. マダツボミ	绿	草/毒	70. ウツドン(21)/71. ウツボット(リーフの石)
70. ウツドン	绿	草/毒	71. ウツボット(リーフの石)
71. ウツボット	绿	草/毒	无
72. メノクラゲ	赤/绿	水/毒	73. ドククラゲ(30)
73. ドククラゲ	赤/绿	水/毒	无
74. イシツブテ	赤/绿	岩/地	75. ゴローン(25)/76. ゴローニャ(通信)
75. ゴローン	赤/绿	岩/地	76. ゴローニャ(通信)
76. ゴローニャ	赤/绿	地/岩	无
77. ポニータ	赤/绿	炎	78. ギャロップ(40)
78. ギャロップ	赤/绿	炎	无
79. ヤドン	赤/绿	水/エスパー	80. ヤドラン(37)
80. ヤドラン	赤/绿	水/エスパー	无
81. コイル	赤/绿	电	82. レアコイル(30)
82. レアコイル	赤/绿	电	无
83. カモネギ	赤/绿	ノーマル/飞	无
84. ドードー	赤/绿	ノーマル/飞	85. ドードリオ(31)
85. ドードリオ	赤/绿	ノーマル/飞	无
86. パウワウ	赤/绿	水	87. ジュゴン(34)
87. ジュゴン	赤/绿	水/冰	无
88. ベトベター	赤/绿	毒	89. ベトベトン(38)
89. ベトベトン	赤/绿	毒	无
90シェルダー	赤/绿	水	91. パルシェン(水の石)
91. パルシェン	赤/绿	水/冰	无
92. ゴース	赤/绿	ゴースト/毒	93. ゴースト(25)/94. ゲンガー(通信)
93. ゴースト	赤/绿	ゴースト/毒	94. ゲンガー(通信)
94. ゲンガ	赤/绿	ゴースト/毒	无
95. イワーク	赤/绿	岩/地	无
96. スリープ	赤/绿	エスパー	97. スリーパー(26)
97. スリーパー	赤/绿	エスパー	无
98. クラブ	赤/绿	水	99. キングラー(28)
99. キングラー	赤/绿	水	无
100. ビリリダマ	赤/绿	电	101. マルマイン(30)
101. マルマイン	赤/绿	电	无
102. タマタマ	赤/绿	草/エスパー	103. ナッシー(リーフの石)
103. ナッシー	赤/绿	草/エスパー	无
104. カラカラ	赤/绿	地	105. ガラガラ(28)
105. ガラガラ	赤/绿	地	无
106. サワムラー	赤/绿	格斗	无
107. エビワラー	赤/绿	格斗	无
108. ベロリンガ	赤/绿	ノーマル	无
109. ドガース	赤/绿	毒	110. マタドガス(35)

图鉴编号/怪兽名	版本	属性	进化形态以及所需条件
110. マタドガス	赤/绿	毒	无
111. サイホーン	赤/绿	地/岩	112. サイドン(42)
112. サイドン	赤/绿	地/岩	无
113. ラッキー	赤/绿	ノーマル	无
114. モンジャラ	赤/绿	草	无
115. ガルーラ	赤/绿	ノーマル	无
116. タッツー	赤/绿	水	117. シードラ(32)
117. シードラ	赤/绿	水	无
118. トサキント	赤/绿	水	119. アズマオウ(33)
119. アズマオウ	赤/绿	水	无
120 ヒトデマン	赤/绿	水	121. スターミー(水の石)
121. スターミー	赤/绿	水/エスパー	无
122. バリヤード	赤/绿	エスパー	无
123. ストライク	赤	虫/飞	无
124. ルージュラ	赤/绿	冰/エスパー	无
125. エレブー	赤	电	无
126. ブーバー	绿	炎	无
127. カイロス	绿	虫	无
128. ケンタロス	赤/绿	ノーマル	无
129. コイキング	赤/绿	水	130. ギャラドス(20)
130. ギャラドス	赤/绿	水/飞	无
131. ラプラス	赤/绿	水/冰	无
132. メタモン	赤/绿	ノーマル	无
133. イーブイ	赤/绿	ノーマル	134. シャワーズ(水の石)/135. サンダース(雷の石)/136. ブースター(炎の石)
134. シャワーズ	赤/绿	水	
135. サンダース	赤/绿	电	无
136. ブースター	赤/绿	炎	无
137. ポリゴン	赤/绿	ノーマル	无
138. オムナイト	赤/绿	岩/水	无
139. オムスター	赤/绿	岩/水	139. オムスター(40)
140. カブト	赤/绿	岩/水	无
141. カブトプス	赤/绿	岩/水	141. カブトプス(40)
142. プテラ	赤/绿	岩/飞	无
143. カビゴン	赤/绿	ノーマル	无
144. フリーザー	赤/绿	冰/飞	无
145. サンダー	赤/绿	电/飞	无
146. ファイヤー	赤/绿	炎/飞	无
147. ミニリュウ	赤/绿	龙	148. ハクリュー(30)/149. カイリュー(55)
148. ハクリュー	赤/绿	龙	149. カイリュー(55)
149. カイリュー	赤/绿	龙/飞	无
150 ミュウツー	赤/绿	エスパー	无

文/ピカチュウ



钟为谁而鸣

厂商:NINTENDO
发售日:不明
类型:RPG
容量:8M

欢迎来到充满清新童话色彩的糕点王国!

很久很久,有二个国家的王子,一个是奶油蛋糕国(**カスタード**)的王子,另一个是奶油甜饼国(**サブレ**)国的王子,他们俩既是从小一起成长的好朋友,又是情敌。进入游戏前,首先请刻上自己的名字,接着就开始这次冒险之旅了。

你所扮演的是奶油甜饼王子,开始时你与奶油蛋糕国的王子理查德(**リチャード**)在奶油蛋糕国练武场练武。你可以看到理查德获胜大笑的样子,因为他有骄人的战绩,在对战中56胜0负,不认输的你依旧要和他再决一高下。可是,就在这个时候,有个士兵慌慌张张跑了进来,并报告说,奶油蛋糕国的友好国千层糕(**ミルフィーエ**)被吉洛尼安(**ゲロニアン**)国占领了。什么?千层糕国,那儿可有绝世美女迪拉米斯公主(**ティラミス**姬),这可是天下第一大事啊!在一番讨论之后,理查德决定亲自出兵前去营救公主,并使千层糕国恢复和平。

你所扮演的奶油甜饼王子当然也想为美女驰骋战场,可是刚进入开往千层糕国的战舰,就被理查德打出船外,说我剑术不精,还需加以时日练习,迪拉米斯公主就由他前去迎救吧。这家伙不可一世的样子真令人讨厌,技不如人,又有什么办法呢?只能眼睁睁地看着战舰离岸而去。可是,执着的奶油甜饼王子是不会如此轻易放弃的,理查德不让你去,你可以自己去,在靠近右边的港口,你发现了艘大船,在和船主人谈好佣金后,赶快前往千层糕国前去迎救公主吧。

先行的理查德是否能救出迪拉米斯公主,公主是否一切还好……带着这些疑问,开始了我们真正的冒险。

来到了千层糕国的港口城市希米斯(**シーミズ**),城民们听说你是来迎救迪拉米斯公主,并让千层糕国恢复和平的使者,大家都来欢迎您,你也从中知道,吉洛尼安士兵已于先前登陆,城中所有东西被他们抢夺一空,公主似乎被关在奶油巧克力(**エクレア**)宫殿,理查德也早早出发。你可以从一个拉着母亲到你面前的孩子那,得到他珍藏着的葡萄酒(**ワイン**),并且他告诉你,可在LIFE不足时饮用葡萄酒,全恢复三格LIFE,你在以后的城镇道具店里买到。另外,你还可以从一位老者那里得到日记。一切就绪,向奶油巧克力宫殿进军。

离开希米斯,有三条道路呈现在你面前。右边有一地道,那里有红心和增加POWER的宝剑。左边有**イケイケたま**,它能恢复你的全部LIFE值,以后也会出现在其他地方。向上是通往**エケレア**宫殿的大道,在前进途中,会有一吉洛尼安士

兵挡住你的去路，对话中选 YES(**イエス**)接受他的挑战。战胜后会得到千层糕国全国地图和奶油巧克力宫殿地图，这两者地图会随着你出现地点的不同自动转换。刚拿到地图，就发生了大地震，回家的路断了，只得向宫殿前进。

进入宫殿，就发现宫殿很大，不知道理查德在哪儿，更不知道迪拉米斯公主的行踪。然而就在此时，发现一个边骂吉洛尼安士兵边向宫殿外跑的人。他告诉你，通往甜点心镇（**アラモート**）的吊桥开关就在宫殿内，当你问起公主时，他说理查德已经前去营救，他还说似乎理查德已前往甜点心镇，说完之后，一溜烟跑了。毫无头绪的寻找无疑是浪费时间，还是先去找理查吧。跑到宫殿外一看，原来向东去甜点心镇的吊桥是挑起的。只能进宫殿启动开关了。进了宫殿后，先向右行得到五角星，此后宫殿内的敌人便能轻松对付了。但要注意别进水中，现在奶油甜饼王子还不具备潜水能力。当启动吊桥开关后便向甜点心镇出发了。

向东走来到甜点心镇，这里的人好像在商量什么，但一见到奶油甜饼王子，就各自分散开了。城镇的正上方有口井，井的前面有一只青蛙，不知为什么，只要和它靠近，它就一直跟在奶油甜饼王子后面。镇的左下边有块黑板报，在以后的城镇中都会出现，它会随剧情发展提示玩家攻关指南，不会日语的朋友，也不必担心，因为有这份攻略嘛。这可真是个奇怪的城镇，若大城镇内空无一人，只有青蛙到处乱跳。当王子进入道具店时，突然一个家伙向你狠狠冲来，然后竟连招呼也不打一声，迅速跑了，真是个无礼的家伙。

满廊的道具吸引着奶油甜饼王子，当你欲拿钱购买时，才发现钱不翼而飞了。一定是刚才那个家伙，王子快速追出门外，跟着他进了另一个房间，里面漆黑一片，然而就在这时，突然出现一伙人，无缘无故对着奶油甜饼王子一顿拳打脚踢，虽然王子武艺高强，也无奈寡不敌众……

王子醒来时发现自己躺在医院的病床上，床边的一位老者正向王子谢罪。原来大家把王子当成吉洛尼安士兵了，那聚众抢走王子钱财的吉姆(**ジャム**)已经向果冻山（**ババロア**山）逃走了，但据说果冻山上有一个名叫曼德拉(**マンドテ**)的魔女，而理查德也早已向位于镇东的果冻山前进了。他为什么总是先行一步呢？

甜点心镇东南方有两个地洞，洞中的老者告诉你，去果冻山之前，必须有盾(**たて**)和锯(**ノコギリ**)。你在集满大约 170 个 COIN 之后，甜点心镇购买。然后用锯锯去所有能锯的树，因为有些树下面有隐藏的地道，你能在这些地道中得到一个红心和一个月亮，并会发现一个**イケイケだま**。这一切就绪，装备锯去攻克挡住去果冻山的妖精树（**オバケのホ**），这时你的 STATUS 应该是：SPEED = 2；ARMOR = 1。前往山顶的途中会有一个迷宫，请按照北一格，东一格，北二格，西三格，北一格的顺序走，抵达山顶会发现一棵巨的大树，走上前，选择**イエス**吃它的果实，正当沙兰王子吃得津津有味时，忽然觉得头昏眼花，原来这是个圈套……

醒来的时候，感觉混身不舒服，可是眼前还是出现了一张既熟悉又模糊的

脸，仔细一看，原来是理查德，他还说你永远那么笨，上了他的圈套，让你乖乖的呆在这，公主还是由他去救吧！总之，公主是他的。就在这时，听到一声奇怪的鸣叫，一只大秃鹫向王子袭来，打败它后跟着它来到了魔女曼德拉的小屋。她将给你一瓶药，选“**のむ**”饮用她给你的药后，你立刻感到精神百倍，连刚才战斗中消耗的 LIFE 也恢复了。随后曼德拉提示你快回甜点心镇。

刚离开曼德拉的家就看到了吉姆，你迅速追了上去，被追得无路可逃的他只得将钱扔进了附近的井中，自己也随之跳了下去。为了追踪吉姆你也要跳入井中，而后在另一端返回地面，原来这里的井和甜点心镇的井是相通的。

这时，你会遇到真正的理查德，就是那只先前一直跟着你的青蛙。他告诉你，和他一起来的奶油蛋糕国士兵也都变成了青蛙，你只能通过和青蛙交谈获得信息，而不具备与人的交流能力，同样人类也不能和青蛙交流。你是否还记得埃库雷阿宫殿中的水池？现在变成青蛙的你何不下水一探究竟。在理查德的建议下，你们火速赶往宫殿。

进入宫殿，你坚持要单枪匹马迎救公主，理查德只得留在门口。在一段冒险后，来到了士兵的休息所，也就是宫殿地图右边正中的一颗星。按上、左、右的顺序依次和正在休息的士兵交谈，他们会告诉你，吉洛尼安国王竟是一只爱吃青蛙的蛇！正当你还在想自己会不会成为吉洛尼安国王戴拉林（**デラーリン**）的晚餐时，响起了“当、当”的声音。原来士兵的巡逻时间到了。你在他们留下的宝箱内发现了方块钥匙，它能打开宫殿内所有带有方块标记的门。而后，回头朝下走是水底世界。除了得到五角红星之外，你还会得到一个非常有用的道具——**ワープドア**。



在宫殿出口，和理查德交待了冒险经过，为了恢复人类和找到对付戴拉林的办法，你决定去曼德拉的小屋，而理查德则准备去聚集失散各地的奶油蛋糕国士兵。商讨之后，你们各自开始行动。

此时，通过果冻山去曼德拉小屋的路已经不能走了，你只能通过甜点心镇的井到达那里。来到曼德拉的小屋，你大骂她并要她让你变成人类，可贪财的曼德拉竟让你用所有的 COIN 和她交换，无奈你只能答应。从她手中得到最后一瓶只能让一个青蛙变成人类的药，她还告诉你，春天的山村（**スプリンゲヒル**村）中有一个呼唤春天的铃，它有着不可思议的力量。说完之后，她和她的宠物秃鹫就出远门去一个有温泉的地方了。

有了恢复人类的药，就先变成人类再说吧。可是，一试才知道又是骗局！愤怒的你想到她要去一个有温泉的地方，赶快追吧！从地图上知道左下角有个温泉城市，虽然不知道曼德拉是否在那里，但也得去看一下！细心的朋友一定会发现埃库雷阿宫殿西边有一个地洞，以前，一直不能顺利过去，现在何不前去

一试呢？来到那里，看见一个青蛙挡在洞口，其实它是奶油蛋糕国士兵中的一员，告诉它理查德正在寻找它后，它便离开了。

就在快到温泉城的时候，遇到了青蛙的天敌——蛇。为了找到曼德拉，好坏也只能拼命一试啦！可是运气欠佳的你还是未能逃脱毒蛇的魔爪……

正在你迷迷糊糊之时，忽然看见一位少女，她说是她救了你。你向她介绍身份，并感谢她的帮助。而后，她竟问起你的住址和……

在曼德拉的帮助下，你终于恢复成了人类。她让你赶快去春天的山村，利用呼唤春天的铃令其它青蛙变成人类。在城外积攒些钱，购买皮盾更换装备。当你 LIFE 不足时，可在城里的温泉内躺一躺，恢复 LIFE 值。在更换了新盾牌，拥有 3 个以上的蛋和果实后，就可向左上行进，通过毒蛇的洞穴来到春天的山村。在前往毒蛇的洞穴前，首先使用蛋让自己变成蛇，因为在前进的路上是只有蛇才能通过的。经过蛇洞的冒险可以得到一颗红星。



终于来到了春天的山村，进入村子正上方的小屋，你会发现一个铃铛，它就是呼唤春天之铃。与屋子正中的人对话得知，此铃有着神圣的力量，它是拯救公主，令千层糕国恢复和平的关键。可是，刚才的地震损坏了春天之铃，修好此铃需要很多很多的黄金，村里的黄金已被吉洛尼安士兵席卷一空，性急的你想把自己的 COIN 给他，但却远远不够，他告诉你所需 COIN 的数量和被曼德拉骗走的一样多。正当你准备去向曼德拉要回这些 COIN 时，他告诉你，曼德拉是戴拉林的手下。天无绝人之路，正当你一筹莫展时，来了一位老者，他提示你在城外，一个挡在地洞前的人知道那里有更多的 COIN。来到那里后，选“**イエス**”他会告诉你在甜点心镇的朋友知道金山在哪里。

来到甜点心镇发现此镇已被吉洛尼安士兵占领，快去左上角有士兵守着的一个房间，击退士兵救出里面的老爷爷。老爷爷说镇里的人全部被押入挨库雷阿宫殿，为了得到金山的消息，赶快去救他们吧！可是刚来到镇口，看到迎来一队青蛙，为首的那只竟将你推入水中！变成青蛙的你和他们交谈才知道，原来是理查德和他的士兵，正当众人交换情报时，忽然从井中跳出一只独眼青蛙，其实它就是曾偷你钱的吉姆，被你认出真面目的他又想溜了，而这次你却把他盯得紧紧的，无路可逃的他说明自己并非吉洛尼安士兵，而且正准备去宫殿救出村民……他把护腕（**リストバンド**）给了你，利用它就可以在是人类的情况下，移动石块。

进入宫殿向左走，移动石块后就能发现道路，拿到红星来到一个有六个宝箱的屋子，其中只有一间是藏有金剑的。最后，你会发现有一个家伙挡住去路，选（**ローヤをあけろ**）制服这个家伙，得到红心钥匙，开门救出镇里的人，会有某人告诉你金山的地理位置（你可从地图上看到）。

去往金山前，先去前面指导你来甜点心镇的那位朋友那，从地洞（其实是他的家）中得到一颗五角星。离开小屋继续向上走，在通向金山的路上有一块巨大的岩石挡住去路，任你怎么用力它都纹丝不动，无能为力的你只好回到春天的山村再谋策略了。在这里你意外地发现，村子左上角新建了一所小屋。进入其中，原来是先前指点过你的人，可是这回他也没办法了。最后，只好乘他的船去任天堂公司，找那里的博士讨教。

来到一块新岛屿，向上走就会发现任天堂公司。进入公司后，先去右边的商店更新装备。然后前往食堂，一定选最贵的“**にぎりずし**”品尝。在食堂购食券的选择顺序依次是“**イエス**”、“**べつのをくれ**”、“**べつのをくれ**”、“**それでよい**”！然后兑换成食品，坐在博士旁边吃。此时，博士会问你寿司味道如何（选择“**うまい**”）？接着与博士交谈，博士会让你去北边拿**ワサビ**（山俞菜），回来后，他会给你移动大岩石的道具。一切听其吩咐，在岛屿左上角的地洞里有一颗五角星，来到岛屿右边的正中，和一女子交谈，她便会让路令你去找**ワサビ**。在得到一颗红星后，来到一个有吉洛尼安士兵守着的菜园，他会指挥一条大蜈蚣与你战斗，你只要对准蜈蚣的尾巴打，就能获胜得到山俞菜。来到博士那，吃到了美味山俞菜的博士很高兴的把军用手套（**ぐんて**）给了你。此时先别急着回去，去商店买些山俞菜，你吃了山俞菜会加快自己的行走速度。

来到爱斯基摩村（**エスキトモー村**），道具店的老板会送你 100 个 COIN。而后前往冰的洞穴（**冰のほら穴**），在其中这里只有读了石板上的咒语才能通过，可咒语只有长老才知道。长老？什么长老？长老在哪儿？回爱斯基摩村打听一下吧。原来通往金山的路必须经过冰的洞穴，而且长老在冰河的某个地方。在冰河上多找找，你会发现一个月亮，在最左上方有一房间，外面有一只青蛙看守，由于语言不通，你无法和它交谈，只得再回爱斯基摩村寻求帮助。来到道具店，老板说先前在他这当售货员的少女去了城东北方向妖精之树的森林（**オバケのホのもり**）到现在还没回来，那里常有群兽出没，十分危险。反正也闲着无事，何不助人为乐，万一那有个水池，还能变成青蛙呢。历经重重围堵，斩杀数妖怪后，你终于得到一颗红星，并救出了少女。可是，少女却不愿和你一起回爱斯基摩村，原来道具店的老板是戴拉林的手下，听到这，你再也控制不住愤怒心情，回去赶跑了他。感激的少女把翻译机（**バイリンガエル**）给了你，利用它就能在人类的情况下和青蛙交谈，她还告诉你，那个有青蛙挡着的小屋就是长老的住所。

来到了小屋，起初长老不愿告诉你咒语，因为那个山洞里冰封着一个巨大的猛犸，万一将它弄醒了，会破坏爱斯基摩村，威胁人们的生命。可是，在你的再三请求下，他还是将咒语告诉了你，并要求你不要弄醒猛犸。既然已经知道了咒语，还不赶快去冰的洞穴。

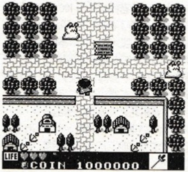
在这个山洞中，你会看到一个巨大的冰块，里面就藏着猛犸。离开山洞，来到了火山城市弗林（**フーリン**）。进入道具店，应购买些**ツルハシ**（洋镐），它在以后的冒险中是必不可少的。

这是一个炎热的城市，以至于人们都乐于在酒吧间里喝啤酒，同时人们还都做着开采黄金的美梦。你应当和所有人对话取得信息(这点非常重要，事关以后进展)。从交谈中得知，吉洛尼安士兵正在招集工人开采黄金，实际上，由于有很多吉洛尼安士兵守着弗林火山，一般人根本不能走进火山内。另外在村子附近，有一口井。既然生人难以进入弗林火山，就先去井中变成青蛙，然后再进入火山吧！

进入火山内部，先变成人类，因为只有人类才能使用洋镐敲开泥土取走宝箱。另外，一定要和火山内的人谈话，原来他们都是吉洛尼安士兵抓来的开采工，可是由于人手不够，黄金山至今仍未开采出来。这就好办了！回到城市，也招集些开采工开采黄金。并在左上方屋子里的朋友提醒下，在布告栏上贴了招聘广告。

天气太热了，去酒吧喝点什么解渴吧！进入酒吧，看见一个身材高大的家伙，若他能帮助我一起开采金矿，可是一个好帮手啊！你刚上前与他搭话，他便要你请他喝酒……不过，只要依次选“ノー”、“ノー”、“ノー”、“**おごらぬ**”、“**そうだ**”，然后打败这个无赖，回到布告栏那里一看，发现那家伙正在看招聘启事。他得知你是奶油甜饼王子，并急需人手，他立刻叫了一帮人过来供你使唤。

一路上，这些人真是英勇无比，替你开路杀敌，在火山洞口，你们成功的使用调虎离山计混入洞中。进入洞中，你要拿走所有的宝物(包括一颗五角星，一颗红星和古苔的石板(**いにしえのせきばん**)。最后，你会拿到一把金剑，它是所有剑中最强的。可是当你刚拔出这把剑，就发生了强震，原来这把金剑是触动金山的开关，此时，黄金似潮水般汹涌而下……



你醒来发现自己在爱斯基摩村附近。由于触动了金山开关，原来结冰的湖现在都已经融化，而且你还意外的发现，一大块黄金在湖的岸边，如此大的黄金怎么移动到春天的山村呢！先别急此事，原本被冰封的猛犸已经复活，正在破坏爱斯基摩村。当你来到村中，这里已是一片狼籍，德高望众的长老试图制服此猛犸，可是无济于事……

病床上的长老要你去冰的洞窟寻找镜盾(**カガミのたて**)，而后再去制服猛犸。在山洞中你除了会拿到镜盾外，还将得到一颗五角星，和一个月亮。之后，赶快回村和猛犸决战！可是最终你还是输了……这回长老要你去任天堂公司的博士那里，向他讨教。来到了博士那，他给了你一个能控制猛犸行为的机器，有了它，猛犸就会听从你的指挥，这样就可以让猛犸把黄金运到春天的山村。

来到春天的山村，你只要在和猛犸的战斗中使用机器就能将它降服。然后来到岸边取走黄金，送往春天的山村。而后等待修理呼唤春天的铃。可是，就在此时将出现一个人神秘人物，给了你宝物笛子(**このふえ**)，并告知理查德处境

十分危险，吉洛尼安士兵已经发现了他们的行踪。

你当然不能坐视不管，来到甜点心镇。果然看到吉洛尼安士兵押着一群青蛙经过。然后，看到一个追赶士兵的村人，和他交谈得知他的女儿被士兵抓到宫殿中去了，他请求你去救她女儿。此时，一只被士兵们折磨得差不多的青蛙逃入镇中，你救起它。在病床边，它把草花钥匙给了你。燃起熊熊怒火的你向埃库雷阿宫殿进军了。

进入宫殿，你依然会得到一个红星。最终来到关押青蛙的地方，此时只有在青蛙的情况下，才能和牢内青蛙交谈。原来理查德根本没有关押在这一牢房。正在考虑理查德在哪？此时，竟突然出现了一伙吉洛尼安士兵。这是一个圈套……

王子也被关进入牢房，不过是在另一间牢房，醒来时竟看见一个自称是曼德拉(**マンドラ**)的女孩？细细打听之后才知道那女孩真名叫玛德雷姆(**マドレーヌ**)，住在甜点心镇。还记得先前那位追赶士兵的村人吗，玛德雷姆就是那人女儿。另外，王子还发现自己的一切道具都没有了！天无绝人之路！独眼蛙吉姆竟赶来帮助你，在把你救出苦海后，他又急着去救那些马上成为戴拉林晚餐的青蛙。

夺回自己的宝物，并带领玛德雷姆(**マドレーヌ**)顺利返回甜点心镇使他们父女团圆。本想回到春天的山村，去取呼唤春天的铃，却遇见了三个吉洛尼安士兵，打败他们后意外的得到了黑桃钥匙。索性再去宫殿一探究竟吧！其实接下来的旅程就是大结局了！细想一下，宫殿里也只有黑桃门未曾进去吧！在得到最后一颗五角星后，作为奶油甜饼王子的你，已经拥有了压倒一切邪恶的正义力量，手持利刃，斩尽妖魔。

玩家一定要知道的是……

★红心可增加 HP 的最大值；五角星可增加 POWER 的最大值；月亮可增加 SPEED 的最大值；而剑和盾的更新则可以分别增加 POWER 与 ARMOR 的数值。

★**ノコギリ**(锯)：可用来锯树和对付妖精之树(**オバケのホ**)。

★**ツルハシ**(洋镐)：可以敲开挡路的泥土，用来在弗林火山(**フーリン火山**)开采黄金。

★蛋(**タマゴ**)：可以让人和青蛙变成蛇；果实(**かじつ**)可让青蛙和蛇变成人；人和蛇落入水中自动变成青蛙。

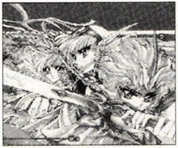
★关于日记：“日记**つける**”可以储存进度；“日记**みる**”用来了解过去每天的工作。

★关于**ワープドア**：在山洞、地洞、宫殿中使用一次，会来到出口；再使用一次，会来到你最后一次去的村庄、城镇。

★在具备了伐树和移动小石块的能力后，就可在希米斯城和埃库雷阿宫殿之间的一个山洞内得到 300 个 COIN。

★在从任天堂公司博士那得到移动大岩石的**ぐんて**后，回春天的山村(**スプリングヒル村**)，在村的下方用锯锯开树后，进入小屋，可获得加量葡萄酒，它能使你一次恢复 6 格体力。

文/叛逆者



魔法骑士Ⅱ

失去的色彩

厂商：TOMY

发售日：不明

类型：AVG + RPG

容量：4M

●移动中按A键调出菜单：

ステータス——状态确认　　マジック——使用魔法

アイテム——使用道具　　モコナ——系统操作

●其中モコナ又分为：

リセトまほう——使无法进行下去的谜题回复初始状态

モユナハウス——在地图上进行全员完全回复

にっきをよむ——读取记录

●战斗中菜单：

GO——委任战斗一轮　　剑——物理攻击

魔杖——使用道具　　盾牌——回避

人形——逃跑

●START键：在战斗中加快战斗进行的速度

●SELECT键：对目前光标所指对象进行说明

美丽骑士的冒险之旅

光（ひかる）、海（うみ）、风（ふう）三名魔法骑士打倒了札克尔特（ザガート），又开始了她们的旅行。当她们再次回到赛菲罗（セフィーロ）的时候，却发现这里已经变得一片荒芜。就在她们觉得不可思议的时候，莱伊阿斯（レイアース）等三个老魔法骑士把她们召唤到了一个叫“回廊”（かいろう）的地方。在这里将遇到最初的战斗，可以趁机熟悉一下系统。经过一个简单的迷宫、三人来到了莱伊阿斯的面前，原来在赛菲罗的世界中出现了一个色彩大盗（いろどろぼう），色彩的失窃使整个赛菲罗失去了生机，不仅如此，精灵们来源于大自然色彩的翅膀也消失了。现在唯一解决的办法就是找到色彩大盗，把失窃的色彩夺回来。再次肩负拯救世界任务的光、风、海又一次踏上了征途！

色彩大盗隐藏在一个被称为“异空间”（いくうから）的地方，这里同样成了黑白世界。三人来到异空间入口东南方的村子，倒在村口的一个精灵告诉她们：色彩大盗就在村子里！走到村子深处，碰上的却是像兔子一样的小怪物拉特库（ラテック），毫无疑问又是一场战斗，小拉特库不堪一击，只好一溜烟的逃走了，而且在匆忙中丢下了蓝塔（あおのとう）的钥匙。在精灵们的指点下，三人又开始向东面的蓝塔进发。

进入蓝塔之后，环境变得险恶了许多，不光是怪物变得越来越强，难缠的谜题和迷宫也出现了。

在蓝塔的第三层（3下），出现了第一个推箱子的谜题，非常简单，只需要把放在旁边的箱子推到按钮上压住按钮即可。

第五层的谜题是把标有心形的箱子推到螺旋形滑道的中心，关键在于把堵路的箱子推到合适的地方。

第六层是用拉杆来输入密码，正确的输入方法是：右边3下，左边1下，中间2下，别忘了在输入完毕之后再拉一下门口的那个拉杆。

第七层需要按正确的顺序来排列标有不同标记的箱子，其顺序是：由上到下心形、星形、圆形、正方形、新月形、三角形，注意要排在滑道的右侧。

第九层是一个特殊的迷宫，特殊之处在于不能后退。如果走上了错误的分支，可以将错就错走到路尽头的魔法阵，然后重新再试一次了。

绞尽脑汁之后，来到了蓝塔的顶层，这儿到处是机器和噪声。看来要知道答案就只有问问这里的BOSS了。没想到把守在这儿的还是小兔子拉特库。手下败将岂敢言勇！三下五除二又把它打翻在地。这次哪能还让它逃跑。堵住它问个清楚吧。拉特库也许被打傻了，以一副顽强不屈的样子说：“我绝不会把这儿正在生产魔法画具（まほうのえのぐ）的秘密告诉你们的！”海不解的问：“画具？”拉特库还没意识到自己说漏了嘴，反而被吓了一大跳，惊奇的问：“你们怎么知道的？你们究竟是谁？”三个人一起自豪的说：“我们是魔法骑士！”看来魔法骑士在异空间同样威名远扬，拉特库老老实实的说出了色彩大盗的另一个据点——绿堡（みどりのとりで），并答应给魔法骑士们带路。海从机器中取出“蓝色”，一行人又上路了。

绿堡在蓝塔的南面，刚一进城堡，拉特库就一把推倒海，抢过“蓝色”逃进了城堡的深处，所幸跑得了和尚跑不了庙，魔法骑士们只能继续闯“庙”了。

第三层的谜题相当于蓝塔第三层谜题的强化，关键不在于谜题，而在于这一层中有一块无法进入的区域，里面……

刚到第四层时会发现什么都不能干，但到处转转看，会发现一个被魔法阵团团围住的陷井，索性跳进去试试。结果跌落到了第三层那块原本无法进入的区域中，里面不仅有钥匙，宝物，还有——谜题：用五个箱子排出一个“5”来，是阿拉伯数字“5”，还是汉字“五”，或是罗马数字“Ⅴ”呢？结果竟然是骰子里的5，即正中央放一个箱子，四个角再各放一个。

第七层的谜题复杂了许多。首先右上角的魔法阵置关重要。那是一个空间传送装置，根据其右边三个并列拉杆的组合关系不同，会把踩在魔法阵上的人送到这一层的不同地方去，而被传送到各处的目的是熄灭这一层中旋转在各处的灯，只有当灯全部熄灭后，才能去解这一层的第二个谜题。建议在操作时把三个拉杆向上状态设定为0，向下状态设定为1，按二进制从0到7的顺序分别去八个不同的地方。当灯全部熄灭后，风会揭示一

句："啊！有什么东西打开了！"被打开的是第二个谜题的入口。这时应将拉杆设定为110（即下下上），魔法阵将把魔法骑士们送到这一层的左上角，左侧的小房间有一个按钮，但却没有箱子去压住它。这时再到这一层的右下角，就会出现风对头墙上的留言（**メッセージ**）祈祷的情节。在此之后再回到左上角的房间，里面竟然多出一个和光一模一样的人偶，就用它作为箱子的代用品吧！再回到这一层的入口处，原来围住出口的魔法阵失去了作用，光一行三人终于得以"更上一层楼"！



第八层的谜题比较有趣，它要求把四座不同的雕像分别放置在四个台座上，而雕像会对自己身下的台座发表意见：如果发出清脆的"嘀"则表示雕像对台座满意，反之雕像就会发出一声低沉的"噗"！正确的放法是：左上**ホーク**，右上**ドラコ**，左下**エルフ**，右下**シャチ**。

第十层是一个分重量的谜题，即把六个不同重量的箱子分成两堆并使其重量相等，是否相等由上下两盏灯显示，若只亮一盏则那一端的箱子较重，当两盏同时亮时箱子才是等重的。正确的分法之一是：心形、圆形和新月形标记的箱子一组，另三个一组。

终于到达了绿堡的顶层了，这里也和蓝塔的顶层一样是一座大工厂，再次杀进去，看见拉特库和罪魁祸首色彩大盗待在一起，色彩大盗得意洋洋的讲叙了自己的计划：用偷来色彩生产的魔法画具画出一个魔物的世界，大自然的力量将使画具有生命，到那时画中的魔物就会跑出来占领整个世界。魔法骑士们虽然脑力枯竭，但体力却还充沛，冲上去一鼓作气打倒了长得像小丑一样的色彩大盗，色彩大盗丢下它的忠实喽罗拉特库夺路而逃。三个人围上来正准备收拾拉特库，这时的拉特库却因为色彩大盗的抛弃而毅然决定弃暗投明，并且加入了光、海、风的行列。它告诉魔法骑士们：东北方有色彩大盗的最后一个据点。猜猜会叫什么名字——对了！叫红城（**あらのしろ**）。

红城的怪物厉害了不少，但因为LV25的拉特库的加入，使本方的战斗力大增，但那些麻烦的谜题是不能靠武力来解决的。

第二层的谜题是将两个心形标记的箱子和两个五角星标记的箱子交换位置，此题似简实难，少不了要用**リセトまほう**。

第六层又是一个双重谜题，在分别拉下三个并列拉杆的同时还要把滑道上摆出的"上"字改为"下"字，谜题的难度并不高，但在拉拉杆时注意不要被箭射得太惨。

第八层的谜题有特色得让人受用不起，，谜题给出八块分别代表不同音符的魔法阵和一段旋律，要求你演奏一遍，如果将魔法阵设定为下图的话，正确踩踏顺序号：345654345。

1	2	3	4
8	7	6	5

第九层的谜题是将四个箱子按照如下顺序进行摆放：左一角星形标记的箱子，右下角圆形标记的，星形右下方是正方形标记的，圆形左上方是心形标记的箱子。

第十层的谜题简单而有趣，其实只要从炮口出发，按照炮弹反弹的规律在挡板之间走上一遭，并对挡板方向进行适当的调整，就可以一举把堵住出口的大门轰开了。

第十一层要求将六个箱子互换位置后按如下顺序排列：左上三角形、左中新月形、左下心形、右上圆形、右中正方形、右下星形。

第十二层是唯一一个需要使用魔法来解的谜题。当把四堆树叶分别置于四张桌子上之后，应该用光的魔法——炎之矢（**ほのおのや**）来分别把它们点燃。

在经历种种磨难之后，在红城的顶层再次见到了色彩大盗，这次再不能让它给跑了！，所幸色彩大盗使出了总BOSS惯用的伎俩——变身，看来它是不准备再逃了，但即使这样它也敌不过魔法骑士们的正义力量，随着一阵哀嚎，色彩大盗被干掉了！

光、风、海夺回了属于大自然的色彩，异空间和赛菲罗又恢复了生机盎然的景象，精灵们也再次长出了美丽的翅膀。又一次拯救了世界的光、海、风又开始了她们新的旅行。世界再度恢复了和平，一切仍是那么美好！

要点综述

●在攻略中没有提及的楼层都是迷宫或一看便明的谜题，可轻易通过，在此不再赘叙。

●光、海、风在LV20时将分别修得自己的究极全体杀伤魔法，而且如果三人同时使用的话，还会形成究极组合魔法——光之螺旋（**ひかりのらせん**），其威力达到对总BOSS一击必杀！

●主要道具：

ヒラル：回复HP100点；

パワーヒラル：回复HP300点；

ハイパウド：全员HP回复200点；

エリッジ：回复MP100点；

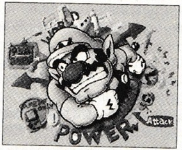
キュアリー：异常状态回复；

トニーク：单体复活

●本作人物设定出自著名漫画组合CLAMP之手，人物配音也由同名卡通的原班人马担当，因此此款游戏对于漫画迷，卡通迷来说同样不容错过。

●本款游戏完全取消了金钱的设计，对于在游戏中以赚钱为乐的玩友实在是一大遗憾。

文/张凌志



瓦里奥世界

被盗的财宝

厂商: NINTENDO

发售日: 不明

类型: ACT + RPG

对应: 彩色 GB

NINTENDO 的招牌作 MARIO 系列的最新作品,自然继承了该系列一贯的高品质,目的十分明显:体现新主机 GAME BOY COLOR 的机能(和 N64 上的"MARIO 64"一样)。以前的 GAME BOY 和 GAME BOY POCKET 最不好的地方应该算是人物移动时的虚影,彩色 GAME BOY 最明显的解决了这个问题!在《WARIO LAND Ⅱ》中高速卷轴时根本感觉不到以前的虚影。

游戏的彩色化也是一大要点。游戏色彩跟以往的 MARIO 系列一样清新明快充满卡通味道,游戏画面和前后景层次分明。利用 GAME BOY COLOR 的两倍主频,WARIO 和他的敌人们动作柔和流畅,可有很多细节的描写哦!

游戏本身的丰富多彩也是 MARIO 系列的一贯。WARIO 君的各种巧妙动作和多种形态,每章每话的秘宝,各种有趣的 MINI 游戏,风格各异的 BOSS,还有多种结局!让你沉浸于 WARIO 的世界。

游戏的基本元素:地图、宝物和拼图!

今回的《WARIO LAND Ⅱ》虽然是 ACT 游戏,但可是有分支剧情与多结局的呀!在你第一次完成游戏(任意一个结局)就会有一张流程图,上面标志着哪些场景你完成了,完成的怎么样,哪些场景你还没有去过,哪个场景有分支路线。你一定要争取达到 100%!

秘密的金币一直是 MARIO 系列的卖点,《WARIO LAND Ⅱ》里自然少不了,而且是很多很多很多!这回又加入了收集宝物,在每话都可以进入一个 MINI 游戏,胜出后可以获得该关的宝物,收集所有的宝物达到 100%吧。

在每话结束后自动进入猜数字的 MINI 游戏,胜出后可以获得该关的拼图片,如果收集全所有关的拼图片,可是会……

最重要的手感

NINTENDO 的游戏一贯手感细腻,《WARIO LAND Ⅱ》的动作更为丰富,操作得心应手之后乐趣无穷。

最最基本的技巧

太基本的也不用说,比如基本的走(方向键)、跳跃(A 键),还有冲击(B 键)。

1. 地震: 跳起后按↓+A/B,有地震的效果。敌人在地震之后会被弹起来,还会改变行进方向,而且可以用这招"坐"掉敌人。可要好好利用它的特性哟!

2. 投技: 跳起后将敌人踩翻(MARIO 系列经典动作),走过去自然会抓起敌人,要么按 B 键直接将其扔出,要么按住 B 键蓄力后再配合方向键扔,力道和方向都会不同的。

3. 游泳: 咚!掉到水里就可以用方向键游泳了,如果按 B 键就可以加速。

4. 跳跃: 最富于变化的 MARIO 式跳跃。最基本是根据你按键的时间决定跳跃的高度,在冲击时跳跃(B+A)会更高,按↑+A 也会跳的高些,还有按↓+A 是俯下跳,可以通过跳跃钻进一些窄道。

5. 踩人跳: 在"ほんとの的最终话"里最需要的技巧,踩在敌人的身上后按 A 键跳跃,一定要好好练习的技巧。

6. "飞": 有猫头鹰的场景,叫醒猫头鹰,抓住它的脚它会带着你飞。注意,它可是会自己滑翔的哦!

7. 打滚: 在有斜坡的场景,在斜坡上按↓,就可以借着斜坡的力滚下去,有攻击力哦!在打滚过程中还可以按 A 跳跃,也是很重要的技巧。

WARIO 的各种状态

本作中 WARIO 的各种有趣状态也是过关所必须的!也有技巧哟!

1. 纸片 WARIO: 被铁像或大石块砸中就会成为纸片了,好处自然是可以飘了。通过长时间的空中停留吃更多的金币或进入高处的窄道。滴上水滴或被小蝙蝠纠住就可以恢复了。

2. 胖子 WARIO: 被地鼠厨师喂过蛋糕之后便更胖了,通过普通跳跃就可以"坐"掉敌人或砸坏地板,在平地走就会有攻击力!?过一段时间自己就会瘦了。

3. 燃烧 WARIO: 被打扮得跟火焰兵似的狐狸点燃屁股,WARIO 就会"暴走",如果找不到水池的话就只好被烧成灰了。可以破坏特殊的墙壁,也可撞敌人。

4. 中毒 WARIO: 被马蜂扎了的话就会有不好的脸色,还会肿起来,像气球一样飘起来。利用飘浮可以吃到顶端的金币!

5.MINI WARIO: 被魔法师变小后,身体变小了,而在跳跃能力上有相反的变化。出现的次数不是很多。

6. 弹簧 WARIO: 被拿锤子的大狗砸中后就变成弹簧 WARIO 了,目的还是吃更多的金币。

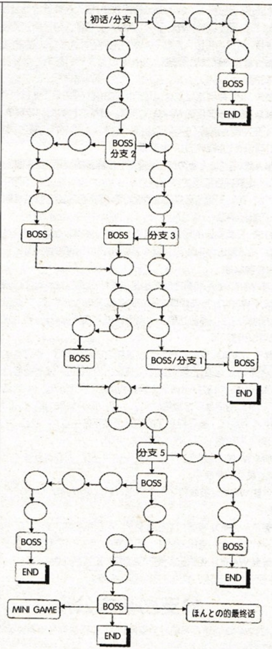
7. 僵尸 WARIO: 被僵尸或幽灵碰到,自己就会加入它们了,特点是如果向下掉可以不管地板,一直掉到底部。想恢复的话,只有去照照阳光了。

8. 醉鬼 WARIO: 如果被企鹅的啤酒浇到,就会把握不住方向,而且背景会响起大家很熟悉的音乐。掉进水池才可以恢复。

分支剧情大公开

今回的 WARIO 可是有多结局分支剧情的,如何达到分支条件呢?跟着魔法师来!(分支路线图见下页)

——所有章话的地图一览——



1. **第1章/第1话的分支**:在起点的时候,如果你不叫醒正在睡觉的WARIO,就会有WARIO被抬走的剧情!

2. **第1章/第5话的分支**:可以不与BOSS正面冲突,从某墙高处冲击进入隐藏道,可以直接过版,更可以进入分支剧情。

3. **第2章/第4话的分支**:利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁(无标识的墙)撞开,有些过分的设定。

4. **第3章/第4话的分支**:通过变换开关状态进入另一叉路,很容易错过。

5. **第4章/第4话的分支**:偶尔有些地方可以踩开(某个紫色螺母),这话的分支就在这里!

6. **第4章/第5话的分支**:还是利用敌人将可撞坏的隐藏墙壁撞开。

如何识破12位BOSS

游戏在BOSS方面难度适中,不过有的BOSS还要动动脑筋。

1. **第1章/第5话**:可笑的青蛇,只要踩它的头4次就可以了,好象没有攻击力。

2. **第2章/第5话**:傻傻的鹰(?),好象和ZELDA里的那只差不多,踩它的头5次。要注意在它扇风的时候还是老实的呆着吧,要不然会被吹上去的。

3. **第3章/第5话**:马蜂!还会召唤小帮手,不要被扎中!踩它的头5次。

4. **第4章/第5话**:灌篮高手的对决!和兔子比赛篮球,谁先投进3次谁赢。要先把它踩成球再投掷,三次的距离不一样哟!

5. **最终章/最终话**:在火柱中进行的对决,始终不要被火柱顶起!开始的时候她会扔下常见的敌人,利用它们投向BOSS两次后,她就会开始扔下爆弹!在空中接住爆弹,乘火柱在BOSS身下的时候将爆弹投到火柱里,更高的火柱会让BOSS……,2次就KO了。

6. **第2章/最终话**:出来个猛铁头,先跳着躲避,然后趁它补给的时候撞它3次,它急了后,再次将其撞翻,抓起它投向BOSS!

7. **第2章/第5话**:BOSS在崖边刹车的瞬间,撞它下去!3次就OK了。

8. **第3章/第4话**:弱点是傻鱼的腹部,撞4次。

9. **第3章/最终话**:踩泡泡的头3回,当分身出现后,要分清哪个是主体哟!

10. **最终章/最终话**:象吊死鬼一样的幽灵,记不起来怎么打的了,不过是最弱的最终章BOSS。

11. **最终章/最终话**:开始趁BOSS在低空的时候撞她3次,然后她会开始向下扔爆弹,将爆弹踩落后捡起投向BOSS,3次。

12. **ほんとの最终话**:很过分的BOSS!需要踩后跳的技巧很高,而且要踩它10次!在数次失败之后,魔法师使用的方法是:站在唯一的落脚点上看准时机踩它(不过不要将其踩到下一层去),踩完后跳回落脚点,等待下一次时机。虽然有些麻烦,不过较为保险。如果你对自己的技术十分自信,那么可以试试:在第一层平台上踩其两次,将其踩到下一层的左下角,然后按↓+A连踩到它OVER,魔法

师最多也就踩了6下就掉下去了(不好意思)。

当一切都是100%的时候

100%完成游戏后就会有新的东西出现哦！不要错过！

玩不到尽头的MINI游戏

简单的记忆性节目，可是要求音调的记忆哟！不过好象没有尽头，一个音节一分，积分位数可是4位数呀！！！死了死了……

“ほんとの的最终话”！

游戏难度一下提高的最终话。非常难熬，还有计时。只有精确的掌握游戏的各种操作才可以过去，对踩人连跳的要求很高！最后的关底也很过分，可以说是挺变态的最终话。不过挑战性大大的，向极限的BEST TIME冲击吧！

魔法师的友情提示

隐藏的东西实在太多了！

隐藏的金币实在太多了，在大多数关一关收集400枚以上完全可以。注意可以撞的天花板，墙壁和地面，用敌人投的特殊砖块，还有看上去太高的平台等等。总之不要老想着快些过关，那样你会错过很多有趣有挑战的地方！

不光要动手，动脑也是必须的！

光有熟练的技巧是不够的，还要努力去解谜，虽然《WARIO LAND Ⅱ》的谜题难度比《ZELDA》要低很多。一般谜题不会跨越一个场景，如果看见什么吃不到的金币可要多动动脑子！

最后是一个不算秘技的秘技：A+B+START+SELECT 可以回到游戏开始画面。

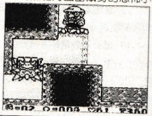
文、绘图/魔法师

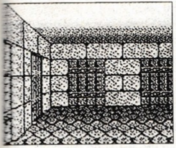
GB“瓦里奥”的成名之作

利用变身后的瓦里奥痛打敌人吧！

“超级玛里奥”已经成为游戏中不朽的名作，带有王者的风范。而它在GB上第二集“6枚金币”的续集当属瓦里奥系列的成名作。这次要为大家介绍的就是于94年1月21日推出的“瓦里奥”——“超级玛里奥世界3·瓦里奥世界”。

这次的瓦里奥已经把目标瞄准海盗手中的巨大黄金像。为了得到价值连城的黄金雕像，他只身前往以船长希洛普为首的黑糖海盗团藏身的恐怖小岛。本游戏最大的卖点就是吃了POWER UP宝物后的瓦里奥会不断地变身。有可以飞行的喷气式瓦里奥；有冲撞攻击威力巨大的蓝色瓦里奥；还有会喷火的火龙瓦里奥等等。如果不借着变身把敌人打倒，顺便再赚点金币的话，一旦挨打就会变成矮子瓦里奥！！





创世纪外传

女神受难

厂商	ASCII
发售日	1991年10月1日
类型	RPG
对应	不明

为使文章更加清楚、准确，先作以下的必要说明。因篇幅有限，所以文中只对特殊难点进行说明。

★开关：铡刀式开关，可左右拔，用后不会消失。

★机关：地图上为虚线形式，有些会消失。如果是蘑菇形，则一定消失。

★魔法阵：地图上为一个闪动的小圆盘，踏上后会被瞬间传送到某处。不消失。

★魔法机关：地图上为X形，触动后本层会发生一定改变，破关关键。不消失。

★传送箭头：地图上为一闪动的箭头，踏上后会被传送至2格外，不消失。

进入游戏，首先要从四位勇者中任选一人作为主角，展开冒险（各个勇者都有不同的属性和武器）。

选定之后，前往皇宫最近处的山洞，进入山洞时会有一段动画。某层须把开关打开，令魔法机关变成石头，再将石头推入墙壁的各个凹位中。到达最后一层后，先杀死2棵妖树，再利用北面的机关使南面通道依次从左到右变成平地、小河、石像、洞口，再将南面4机关的上面2个从右踩到左，继续前进，得到神秘之物“红心”。在同一大陆的另一个山洞内可得到火炎之杖与神秘之物“手套”。利用火炎之杖打碎西北方的乱石，在岸边找到一只渡船，坐上它，向西进发。

上岸后，先去西方的城镇获取情报。要留意的是：皇宫中有隐藏的第二层（在其中可查阅一些关于厂商的信息）！

这块大陆共有真假两个山洞，假山洞只有一层。进入真山洞，经过多番周折抵达最后一层。在该层中，与东北方的イーブ谈话后，封印才会解开，由此得到神秘之物“天平”！

回到国王地域，从东北方的渡口乘船向东进发。上岸后进入东南方的山洞。其中首先要取得重要道具渡水器。在道路出现分叉的那一层，打开2个机关，再推开岩石，便可不上楼梯进入地洞中！继续深入，最终得到神秘之物“名剑”！

出来后，利用渡水器到达东北方的小岛，岛上共有2个山洞，可在其中一个山洞里购买防具。补充装备后进入另一个山洞，不过在第2层会有一武士拦住通路。没办法，只好从另一条楼梯上去，一路深入可寻得两件武器。而后，暂时返回国王处待命。

在国王所在的那块大陆上，利用渡水器坐船南下。西边有一山洞，在里面稍花时间便可取得一件武器和神秘之物“杯子”！直至现在，玩家已经收集到了

5件神秘之物，那么返回王宫复命。

再次出发去西方的大陆，利用渡水器进入山洞**ままのとうくつが**。在第二层处遇到一个武士拦住另一条楼梯，用电击魔法将其杀死后，登上隐藏楼梯。途中某层必须用3只锤子才能顺利通过。最终取得神秘之物“火苗”！

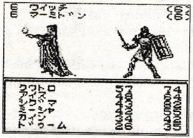
见到国王复命后，去南方的大陆，同样用电击魔法干掉拦住桥头的武士，进入山洞。第一层要弄清各个开关所控制的门。在有6棵妖树和许多传送箭头的层中，有2个机关，踩动后分别出现一只桶、一条鱼怪。诱引鱼怪发火炎魔法并除去蜘蛛网后可到达右上，踩动魔法机关可使木桶所在位置变成海，于是用木桶铺满上面2个湖之间的空地，唤出鱼怪再次踩动魔法机关，使鱼怪到左上角，用同样方法令鱼怪把蜘蛛网除去，过此层便不难了。

继续深入，得到最强武器——魔剑，魔剑对付不死系怪物有特效（不死魔）。再向深处走可以找到特殊道具鞋子，使用鞋子后便可穿墙走壁！下一层先调查神像，拿到锁匙，下一层中便可先控机关，免受乱箭穿身之苦。再深入，能够得到神秘之物“挂链”。最终到达东南角的恶魔岛上。

恶魔岛太可怕了！四周寸草不生，全是光秃秃的火山，不停地喷发，几乎不可能不受伤。这里共有3个假山洞，不要上当，应去东北处仔细调查，发现隐藏的大魔宫，作好准备后进去吧！

大魔宫开始几层并不难。在某层道路发生分叉，可向楼梯或地洞进发，先跳入地洞，经多番努力，得到最强防具。而后沿楼梯向上，深入某层有很多水的地方，会被众多水怪围攻，并第一次见到火龙。先回到东南处的岩石阵中，按动右下的机关，在左边取得一条锁匙，此后在许多水怪的地方取得另一条锁匙。

进入布满雷电兽的区域，打开左上开关，杀死火龙，开启两把锁后上楼梯。在有一条梯子及一个地洞的地方沿梯子上去，但是入口却消失了，出口也被石护拦围住。此时只有将所有的怪物杀死，石护拦才会解除。不过，这里的怪物又多又强，一定要先占据有利位置，最好用神圣卷物把敌人定身。之后在某层找齐3条锁匙才可继续深入。至于全是传送箭头的那些层就免谈了，因为并太难。下几层后，到达难度最高的一层，至少需要有4件神圣卷物。先把石头变成蜘蛛网，凭神圣卷物使魔法师打破蜘蛛网，便可抵达出口了。笔者认为最好在之前复制一双鞋子在这层使用，否则万分困难！再上约2层要先按下开关，放出虎怪，再拨动开关，使虎怪穿过左上铁门，触动机关，解封右下角的魔法门，得到鞋子后便不愁过关了。下一层全是传送箭头，耐心一点才能通过。终于，到达最后一层，干掉总BOSS得到最后一件神秘之物“手杖”！



之后就是纯动画的大结局！好好欣赏吧！

~七项要点分析~

1. 关于升级：这部作品融入RPG的升级要素，每当杀死怪物后，就会增加少量经验值。当取得神秘之物时，就会通过经验值地计算来提升级别，所以在取得神秘之物前，要尽可能多的杀敌。

2. 关于记忆：游戏采用的是即时记忆系统，当主角进山洞或在楼梯口时都会自动记忆，不必玩家费心。但有利亦有弊，当主人公在山洞中死亡后无论选择YES还是NO（选YES是回到国王处，选NO从第一层开始），都会自动记忆，并都要重新入山洞。笔者建议在该选项画面中关机，从而逃过此难。

3. 关于脱出：一般来说，取得神秘之物后都不可脱出山洞回到国王处。但若在状态画面中，把光标停留在物品栏右下角的挂链形物品上按确定，则可马上脱出迷宫回到国王处。在任何情况下都可用此法脱出，相当方便！

4. 关于特殊道具：本作的特殊道具共有5件，为锤子、魔鞋、心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙。锤子的作用是打破木桶，魔鞋的作用是穿墙走壁，而心形锁匙、星形锁匙、挂链锁匙分别用来开启与之相对应的魔法门。这5件道具都是一次性的，且只能带一件在身上。它们均有其唯一的作用，要好好掌握。

5. 关于复制物品：游戏复制物品（包括武器、道具）的途径有两条，一是得到要复制物品后立刻返回（某些物品不能用脱出法），这是针对特殊物品来说的；第二，得到要复制的物品后，马上记忆，关机后再取回进度，再去取得要复制的道具。不过，若要复制魔鞋，在取回进度后，要先使用身上所带的魔鞋，这样就可以在有魔鞋的地方取得另一双魔鞋，才能顺利地“更上一层楼”和复制。值得一提的是，魔鞋可穿墙走壁，靠它可轻松通过许多困难的楼层。但魔鞋只能带一双在身上，要好好运用。

6. 关于怪物：游戏的怪物各具特色，怪物约可分为三大类：第1类兽类，最普通的怪物，代表有蝙蝠、蛇、老鼠；第2类魔物，以魔法攻击为主，防御力差，代表有魔法师、雷电兽、妖树；第3类不死系，这类怪物很恐怖，处理不好就有被杀的危险。例如说，对付泥浆怪要用攻击力最高的武器，最好一击杀之，否则它会分裂，一变二、二变四……当一只泥浆怪分裂成多只泥浆怪，并将你重重围住时就不妙了！如果遇上的不是泥浆怪，而是不死魔，那么也很麻烦，因为除了魔剑与钉子能对付它，其它武器是根本不起作用的！另外，千万别主动攻击水生的海马，否则，它就会疯狂反击，十分可怕！

7. 攻关受阻时的注意事项：A. 打开本层开关/机关；B. 弄清魔法机关的具体作用；C. 与本层的人或物谈话；D. 杀光全部敌人；E. 是否有秘道；F. 是否有特殊道具?是否有合理利用；

如果你做了以上6项仍过不了关，而笔者又没在攻略中谈过的话，就请脱出吧。你所在的只是一个陷井，一个无聊而有趣的陷井。　　文/莫斌涛



迷你钓鱼

厂商:BOTTON UP
发售日:1998 年
类型:SLG
对应:对战线

操作篇

★抛饵:按住 A 键抛饵,放开饵就会沉入水中。抛饵时,若一边连按十字键右或左,一边按住 A 键,就可将鱼饵飞向右方或左方。按下 B 键,画面会显示"天气、时间、水温、垂钓点类别和现在使用的鱼饵类别"等情报,还可更改垂钓点,更改鱼饵和观看当前的成绩报告。

★收线:可用 A 键收线。若什么动作都不做的话,鱼是不会上钩的,所以可以一边用 A 键收线,一边用十字键左右扯动鱼饵,这样就容易使鱼上钩。当鱼咬上鱼饵后,马上按十字键下,开始与鱼进行搏斗。搏斗中,画面下方将以米数显示鲈鱼的力量和鱼线的张力。如果鱼的力量很大的话,就要用 A 键配合以提高鱼线的张力。一直这样,待鱼饵用尽,鱼的力量也变弱时就可以停止按 A 键,接着再用 A 键将鱼拉到跟前。

按 B 键可迅速收线,但这样的话鱼就无法上钩。

游戏篇

要钓到鱼不难,要钓到大鱼就不容易了。这就关系到鱼饵、垂钓点等因素。

1. 鱼饵的类别:

①**ペンシルベイト**(悬饵):虽然结构很简单,但是对技术要求较高。

②**ホッパー**:头部可以做出各式各样的动作。

③**ノイジー**(声饵):可一边由电阻板发出声音,一边做出花哨的动作。

④**ミノー**(米诺鱼):小鱼样子的饵,以引诱鲈鱼。

⑤**クランクベイト**(曲柄饵):能够随水流随意摆动,以此来吸引鲈鱼。

⑥**スピナーベイト**:可穿过大障碍物的万能鱼饵。

⑦**ジグ**(锯形齿饵):容易下沉的鱼饵,可振动。

⑧**スプーン**(匙状假饵):金属鱼饵,当下沉后可作出"之"字形运动。

⑨**ワーム**(蚯蚓):以蚯蚓作成的饵。

2. 垂钓点类别:

①**さんばし**(栈桥):是鲈鱼的隐匿之处和聚集场所。在陆地垂钓点之中,此处是具有代表性的地点。

②**流れ迁み**(河口):是雨后水量增加、陆地中的养分和酸素被运至湖中的场所,是钓鲈鱼的好去处。

③**岛まわり**(岛屿周围):水底复杂。由于河水流通情况优良,是高级鲈鱼的生活场所。有很多大鲈鱼垂钓点。

④**岬の鼻**(岬角):在湖沼中有各式各样的岬,岬的前部叫角。有湖水流动的话,就是最容易钓到鱼的垂钓点。

⑤**リリーパッド**(百合属水生植物浮叶处):莲花等圆形叶子覆盖着水面,也是鲈鱼的隐匿处。抛饵时,使用蚯蚓作为鱼饵会获得不错的效果。

⑥**ダムサイト**(水库旁):水库放水会使水位激增,所以会影响钓鱼的活动。由于水库旁较危险,所以请勿靠近。

⑦**ガレ场**:岩石在水中的碎裂之处,也是存在着防碍鲈鱼躲藏的构造的垂钓点。

⑧**かけ上がり**:多见于陡峭之处。其平缓之处就是上佳的垂钓地点。

资料篇

1. 鱼的类别简述:

ラージマウスバス——大嘴鲈鱼
スモールマウスバス——小嘴鲈鱼
ニジマス——虹鳟
なまず——鲶鱼
ブルーギル——蓝鳃鱼
ライギョ——鲻科鱼

2. 河口湖简介:位于日本山梨县,在关东地区仅次于"芦ノ湖",以能够进行鱼种认定而闻名。冬天,该处还会有虹鳟放流。一年之中都可在此钓鱼。钓上的鱼的平均大小约 25CM 以上,更有人曾钓到过 50CM 的大鱼。在湖上湖沿岸、河口湖大桥东侧、产量ケ崎等处垂钓的话多能钓上大鱼。除此以外,该湖也是鱼饵垂钓新手最适合的去处。

可钓到的鱼:黑鲈鱼、虹鳟、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节:四季

交通:乘富士快车到河口湖站下车,或从 JR 新宿站坐富士快巴或京王快巴往河口湖走,在终点站下车。当然,自己开车经中央高速公路在河上湖出口处取道 139 号公路往湖边即可到达。



3. 霞ケ浦简介:在茨城县南部,湖面开宽,是日本仅次于琵琶湖的第二大湖。此处的垂钓黑鲈鱼的历史可追溯到大约昭和 50 年。由于湖面宽广,所以难以集中垂钓,一般来说,

此处的大山、古渡、余乡和出岛村的崎浜等地都是垂钓的好去处。钓的鱼大小约为35CM,曾有人钓到过57CM的大鱼(每年都有二三十条50CM以上的黑鲈鱼被钓上来)。

最近时常发生毁坏渔民渔网使渔民和在垂钓区乱扔垃圾的事件，因此湖区划定了一些禁钓的区域。

可钓到的鱼:黑鲈鱼、蓝鳃鱼

合适的垂钓季节:4月至10月特佳

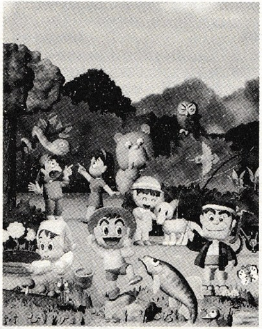
交通:乘JR常磐线在王浦站下车即可。如果自己驾车的话，走6号、121号、155号公路也很方便。

4. 生野银山湖简介:位于兵库县,是西日本屈指可数的黑鲈鱼垂钓场所。以前曾经有人钓到过65CM的大鱼。作为一个水库湖区,自古时候起就非常有名。

此地自春天至夏天是热闹的垂钓期，常有许多团体垂钓者举办的各种比赛。人数少的小规模比赛也很盛行。但由于该地区的钓鱼者络绎不绝,所以,最近这儿的黑鲈鱼也变得非常胆小。在这种情形下,可以使用蚯蚓、米诺鱼等鱼饵。该区也存在有禁止垂钓区域。

可钓到的鱼:黑鲈鱼等

合适的垂钓季节:3月至12月为佳



交通:乘JR播组线在生野站下车后，坐全组巴士(休息日停开)。

好了，说了这么多,对钓鲈鱼有个大概的了解了吧。心动不如行动，快拿上你的GB去钓一条大——鲈鱼吧!

注：当鱼钓上来后，画面会显示钓到鱼的样子、类别、重量、长度。如钓到创纪录的大鱼的话，画面下方会显示由7个字组成的PASSWORD(估计可在通信对战时使用)。

文/方新



名侦探柯南

疑惑的豪华列车

厂商:ASCII

发售日:不明

类型:AVG

对应:不明

人物介绍

柯南(コナン):原本是天才高中生侦探新一(しんいち),不幸被歹徒灌下未成熟的毒药,身体变小,改名柯南,寄养在毛利家。

毛利兰(もうりらん):小兰，新一青梅竹马的女朋友,毛利小五郎的女儿,空手道部主将。

毛利小五郎(もうりこごろう):侦探,但新一的出现差点使他失业,柯南到来后,暗中助小五郎屡破奇案。

步美(あゆみ)、圆太、光彦:柯南的小学同学,少年侦探团成员。

こうさかたけし:列车长

やまて みか:贸易会社社长

ひかり まようこ:女演员

にった じゅんこ:大学生こうさか的孙女

なかお せいじ:こうさか的主治医生

さかい そうすけ:列车的设计者

さえき よういち:やまて的秘书

こだま みちる:ひかり的经理

のがみ たかし:大学生,にった的恋人

なかお けいこ:なかお的妻子

另外,登场人物还有**はっとり**与**はいばら**,他们也是协助柯南破案的关键人物。

流程

游戏共分3个事件，后两个事件笔者除了用密码外尚不知如何正常进入，密码很简单,第1位代表事件,2即第2个事件。

"新婚旅行时我一定要坐这样棒的列车。"小兰说道。

这时步美与毛利小五郎来到，说是列车长请大家去餐厅。餐厅内，车长介绍这辆豪华列车**ジャパネスクゴラ**(日本号,省事的名字)采用了最先进的技术,柯南了解一下每个乘客后，与车长对话。"探险开始!"柯南实在受不了少年侦探团成员的孩子气，但也没法子，到处的随便逛逛吧。在图书室，步美他们看起书来，

柯南则与小兰、たかし、じゅんこ攀谈起来，得知じゅんこ正在看世界名著——《ロシオとジュリエット》(罗密欧与朱丽叶)。回到自己与小兰的房间 203 室，たかし闯进来，显然出了事！在 301 室内，じゅこ死了！

1.[罗曼史(ロマンス)杀人事件]

赶快去餐厅告诉毛利侦探，大家都惊呆了，たかし作为嫌疑犯被关了起来。柯南调查死者，觉得死者是被谋杀后，再放到这房间的，因此たかし并不是真凶。出门后在烹调室找到たかし，得知《罗》一书与另一本书《ベニスのしょうにん》有关。返回到 301 室，在床头柜上看到写真(しゃしんもて)；在衣柜内找到じゅんこ的帽子(じゅんこのぼうし)；此外，柯南在床头还发现一张写着奇怪计算的纸(だいほんのメモ)。在 203 室，又从ひかりゅ口中获悉有关大声(おおごえ)的情报。出门后，将事件整理分析一下，看样子有必要再去找たかし。

烹调室外，毛利看着门。回图书室，侦探少年团分析一下情况(としょいのこえ)打算将毛利骗走，可选择步美他们(あゆみたちにたのむ)或让はいばら(はいばらたたのもうかな)去进行。入烹调室，向たかし进一步了解情况。而后，前往图书室，在はいばら的帮助下，解开了计算题中的暗号，这是象征着图书的编号。按号码去找，果然出现一间密室，里面全是武器。将事件再次整理后去 301 室，安全门怎么会开着?去车头，步美他们到来，让你去餐厅。在餐厅里柯南从众人的谈话中已经找到了真凶，出餐厅，选择继续调查(する)。

去图书馆再调查密室，又在医务室从こうさか那里获取了サイトウ传说的情报。现在找到毛利后就可指证罪犯了，同原著一样，柯南用手表内的麻醉枪将毛利射晕，接着用改变声音的领结指出真凶，罪犯就是……



祝贺您破获了第一个案件，至于另两个案件笔者将作简略说明，留给诸位名探们自己去探索吧。

2.[VIP 杀人事件](密码 231 111 14)

在 VIP 室发生了列车长こうさか上吊的事件。从こうさか的主治医生なかお口中得知一些资料(なかおのことば)，柯南又觉得并非自杀那么简单(ふんぜんなじさつ)。在床头柜上调查得到催眠药物(すいみんやく)；在墙壁上调查军刀(かべのサーベル)；桌上的电话听筒(はずれたじゅわき)；接着在浴室(バスルーム)中柯南又闻到了异常的香水气味。展开推理，而后与はっとり对话。去食堂，盘问每个人案发时在干什么，最后与をえき对话后就可离开了。



再去 VIP，はいばら来到，调查墙壁后发现有保险柜，但打不开，去食堂获知密码。打开保险柜，看到宝石(ほうせき)、金库的记录(きんこのメモ)及设计图(せっけいず)。这时はっとり也赶来了。出门往右，来到医务室，这里原来有暗室，里面全部是枪支。去 702 房间，与はっとり谈话后到餐厅，柯南从 3 人的谈话中觉察到了异常。那么赶到 701 房间，看到やまて化妆台上的香水。去娱乐室，步美与光彦的照片上有……去医务室再调查一下密室，就可以指证了，答案已经很清楚了。



3.[鸡尾酒(カクテル)杀人事件](密码 331 111 15)

在酒吧里なかお的妻子死了。毛利小五郎胡乱推理了一番，柯南却从中发现了死者留下的遗书(いしょのありか)、死者的手绢(けいこのハンカチ)、じたい、じのバランス等线索。VIP 室内，毛利正在报告车长。在 701 室内将おいち与みか都叫去酒吧。なかお因为没有不在场证据而被怀疑。去 303 室，听取ひかり与こだま的谈话后，出门再进入后ひかり已经不在了。去酒吧，找到ひかり。随后在 701 室门口，柯南发现两只鸡尾酒杯。进入 701 房，却被さえき赶了出来。在 703 室外，发现なかお在说谎。正准备入门调查时却被小兰逮回家。

203 室，はっとり到来，协助柯南在娱乐室找到了武器。なかお现在有重大嫌疑，去 703 室找なかお。现在有足够的线索，开始推理。去餐厅，听完两人的对话后，出门，认为有必要对よういち展开调查。去 701，骗走よういち后，调查两个床头柜。随后赶往烹调室，架子上有重要证据。出门后选择回房间(はい)休息休息吧。不久，小兰来唤醒柯南(选择もしかしたら)，接着找到毛利，指证开始。

要点

A. 证据搜集到 5 条后，就要用 START 调出菜单开始推理，成功之后才能继续发展情节。

B. 指证无论对错游戏都会结束，但如果指出真凶，且证据足够，就会有祝贺你的字样及 PASSWORD。

C. 日本号列车结构图如下：

二层：			VIP 室	餐厅	酒吧		
一层：车头	2 号车厢	3 号车厢	图书室	烹调室	娱乐室	7 号车厢	医务室

文/徐怡龙



鬼太郎
妖怪创造主现

厂商:BANDAI
发售日:1996 年
类型:SLG
容量:2M

第一话:ひとくいようかい　あまのじやく!

游戏序章,主角鬼太郎**きたろう**发觉信箱里有动静,走去一看,哇!是一只独眼的妖怪**あぶろすまし**,交谈后回到家里,在瓦罐里找到道具**きずぐすし**和**かいふくのふだ**。出了屋子便遇到**がいこつのへいし**的挑战,胜利后**ねこむすめ**加入。出村来到小城**つるべ**,上面的一幢高楼进不去,只有在右边的小院内收复了**よぶこ**才能进入大厦。刚进门女秘书便把我叫到跟前询问后,带我到了经理室门前,进了门和经理交涉,得知由于右上方的洞里有妖怪,所以公路的建设不能顺利进行,希望能够得到主人公的帮助。为了消除妖怪,主人公来到右上方的山洞,途中有许多道具可以收集。洞穴尽头遭遇 BOSS,把它消灭后发现上面带有封印的瓶子已经被打开了,原来妖怪们就是从这里逃出来兴风作浪的。

离开洞穴,门口的**すなかけばあ**要求加入。刚走几步,又遇上了**がしこつのへいし**,打败它后发现城里的人竟然都不见了!?肯定是中了妖怪们的魔法,立刻赶到进城口左边的第二间房子,果然 BOSS **あまのじやく**和它的手下**うわん**在里面,将其一一挫败后,躺在地上的**いったんもめん**为了感激你的救命之恩加入了你的队伍。出屋后**ぬりかべ**也成为了主角的伙伴。大家一起追到大厦里,看见**あまのじやく**绑架了经理,战胜它后,城市的工程就……

第二话:ひとさらい　ようかい　にんぎよ!?

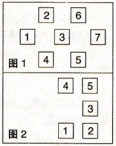
出屋来到城**かみおか**,一进去便发现河里有个奇怪东西。询问城口的少女后来到下面的长屋子里,带帽子的人便带你去河边,刚走不远有人来报信说城里有两个人被美人鱼**にんぎよ**绑架走了。那么立刻赶往河边,询问河边的人得知,原来美人鱼就在水中的洞里。为了救人,大家风风火火的杀进洞中,找到美人鱼的藏身所在并将其击败后,带着人质和美人鱼回到了岸上,原来美人鱼是中了魔法才绑架了村民。

完成营救市民的任务后,前往城中右上角的花园找到 BOSS **かつぱ**。胜利后和城里的人对话,去右下角中间的屋子里,一直顺着路走到头,有一层大厅要贴着左墙走便不会落入陷阱。在顶层遇上 BOSS **やおびくに**,胜利后从它后面的楼梯到第一层,在小房间里**あかなめ**加入了队伍。出屋再次遇上了**がいこつのへいし**的挑战……收拾掉麻烦的**がいこつのへいし**后来到河边,**あかなめ**用魔法回复了美人鱼,此时真正的美人鱼(应该为丑人鱼)出现了。终于一番恶战,终于使**かみおか**城恢复了平静,美人鱼也……(有段感人的动画)

第三话:てんしりこユーのやぼう!

一开始妖怪**つるべび**加入了队伍。大家来到**すぎもと**城里,大厦门前,发现这里的人们都在往天上看,原来空中有一只会飞的妖怪**りこユー**。它使用魔法撒下了许多钱,使人们为抢钱而打起来了。但是从空中飘落的钱币竟然全是假钞,人们发现是假钱便停止了打斗,魔鸟的阴谋没得逞,气冲冲的找鬼太郎算账。但打是它没有能力击败鬼太郎,就召来了三个妖怪助阵。看来是以多欺少,不过只些乌合之众。将妖怪解决掉以后,刚要进大厦又被**がいこつのへいし**拦住了……

大厦里有许多机关和箱子,需要踩动机关和推箱子压住机关(有仓库番的味道)。这里有三处难点:



★第五层(如图 1):把 4 向左推→把 3 向右推→把 2 往左推,上楼再下楼使箱子们复位,这样把 1 推下去压住机关还有第 6 层的机关,不能用本层的箱子,要上楼把箱子推下洞去。

★第 9 层(如图 2)把 3 推前→把 5 推上,→把 2 推下,→把 1 和 4 推前→把 3 推上或下。到了 10 层干掉小头目,从洞口落下,落到第一层,进电梯到顶层,便看见魔鸟**リコユー**,仇人见面分外眼红,战斗吧!

第四话:ようかいそうぞうしゆ　あられる!

抵达**すぎもと**城中间的眼睛魔窟。众人看见了放出妖怪的老者,打败它的妖怪**じゆうじん**后,老者在情急之下绑架了主人公的妖怪**あぶろすまし**。原来**あぶろまもし**便是眼睛魔王的儿子,鬼太郎追上去时,老者的手下**じゆうじん**前来拖延时间,真是可气!

将拦路的妖怪痛打一顿后进入魔窟(这里的妖怪很强,我方至少 25 级),通过了复杂的传送带,下了楼梯,一直走到机关门前,进去怎么办呢?看见右边的箱子了吗?只要打开两边的箱子便能进门了。在其中大家发现了被困的**あぶろすまし**,正当众人准备上前营救时,老者又上来阻挠。在主人公将其击败后,老者仍不死心,挟持**あぶろすまし**一同逃走了。众人追击至洞外……再次将老者击败后就迎来了最后的决战。下面的洞是进不去,从上面到达机关门,照以前的方法进门即可。此时拦杆已经被打开了,看来是通向最终 BOSS 的路了,延着路一直走就是最终 BOSS 了。

关于爆机:本作和《口袋妖怪》是一样可以收集妖怪,合计有 55 种。在爆机后,在主菜单追加了一项**つよいままでさいしよから**指令,利用此指令能够进行第二轮游戏,并且可以继承上一轮游戏的道具和等级。此外,本作中的妖怪也可通过对战线交换(在家中换妖怪时选第三项"**ようかいを　つれていく**")。

关于升级:本作只需升主角的级别,因为大多数要靠主角,而且主角的攻击力是十分强的。当然如果有兴趣也可为妖怪提升级别。(最终 BOSS 时,如果级别在 32 级以上的话,用最后一项魔法大约可以一招必杀。)

文/彭云



超级机器人大战 G

厂商:BANPRESTO

发售日:1996 年 4 月 7 日

类型:SLG

容量:4M

MISSION 01“利加一密特亚”

战斗中:布莱德及白色战舰、安罗及钢弹、流龙马、隼人、武藏及闪电机器人、沙边亚及木兰号、国华(甲儿)及铁金刚、杰克及德州马克加入。在主角伍索与克罗拉(第一个敌人)的战斗中,依“光束步枪一机关炮一光束步枪”的顺序出招可将其击毙。

MISSION 02“威克遭破坏”

战斗中:多蒙·雷茵首次出现,但他随即离去,不会参加战斗,战斗结束后救出卡特斯奥图。此外,不将马基周围的四个机器人击毁,他便不会逃走。

分岐点 A:战斗结束后选择先救幸运队→MISSION 03。

分岐点 B:战斗结束后选择先救卡谬→MISSION 04。

MISSION 03“幸运队激战”

战斗中:卡谬加入,幸运队加入。

战斗结束后:V 钢弹运到→MISSION 05。

MISSION 04“救出 Z 钢弹”

战斗中:敌军谢增援,如击毁其身旁的两个机器人,他便会撤出。

战斗结束后:幸运队、卡谬及 Z 钢弹加入,V 钢弹运到。

MISSION 05“谋略之镇”

分岐点 A:将闪电 Q 击毁→MISSION 09。

分岐点 B:不将闪电 Q 击毁,数回合后它会加入我方→MISSION 06。

MISSION 06“吉普拉达空域”

战斗中:法及美达斯加入。

MISSION 07“第 6 区会合”

战斗前:优卡及钢炮加入,主舰改为阿玛卡。

战斗中:与娜拉相识,在前几回合战斗中,主舰阿玛卡无法移动。

MISSION 08“光之宇宙”

战斗中:朱德及 ZZ 钢弹加入,安罗可说得娜拉(须先将谢的座机击毁),但是娜拉说得后不会作为驾驶员继续作战,但以后其座机艾美斯可由其它驾驶员驾驶投入战斗。

MISSION 09“压制达卡尔”

战斗中:西布克及 F91 加入,敌方克罗那潜入我方。

战斗结束后:法及美达斯加入,获得敌赤光型机器人一台。

MISSION 10“反击”

战斗前:母舰改为阿玛卡。

战斗中:克罗那启动赤光,劫走卡特斯。

MISSION 11“背叛的荒野”

战斗中:佛首次出现。

MISSION 12“破坏敌方要塞”

战斗中:任树及赛拔斯首次出现。

分岐点 A:流说得蝴蝶(须将 HP 打至一半以下)→MISSION 13。

分岐点 B:击毁蝴蝶座机→MISSION 14。

MISSION 13“是敌,是友。继之钢弹”

战斗中:阿强及阿强一号、杜克及克林大汉加入,多蒙雷茵及阳光钢弹出现并帮助我方攻击敌军,在击毁敌拉度座机后,将其放走。

战斗结束后:雷茵、多蒙及阳光钢弹加入→MISSION 15。

MISSION 14“压制达卡尔”(此话与 MISSION 09 无关)

战斗中:国华面前的杜克为 D 版,要小心。中途出现的 A1 机器人可由国华说得,阿强及阿强一号加入。

战斗结束后:救出杜克及克林大汉。

MISSION 15“玛立欧——佛”

战斗中:奥图驾驶钢依吉投入战斗。

分岐点 A:F91 加入战斗(MISSION 05 分岐点 B)。

分岐点 B:朱德及 ZZ 钢弹加入,卡谬说得佛(MISSION 05 选 A)。

MISSION 16“威协,终极机器人巴尔索”

战斗中:最终 BOSS 比安驾驶座机巴尔索于第 1 回合出现,第 6 回合离去。

分岐 A:在树及赛拔斯加入(MISSION12 选 A)。

分岐 B:在树及赛拔斯,多蒙及阳光钢弹加入(MISSION 12 选 B)。

战斗结束后:铁金刚变为超级金刚,钢弹改为 Ⅳ 钢弹,闪电机器人改为雷神机器人。另外如果 MISSION 05 选择分岐 A,此话战斗中卡特斯会作为敌军首次出现,且无法说得。

MISSION 17“深入荒野破敌”

多蒙之师马斯达出现,此话无需多战斗,主要为剧情交待。

战斗前:母舰改为太空神鹰。

MISSION 18“恶魔钢弹出现”

马斯达座机师匠钢弹出现,但立刻同刚出现的恶魔钢弹一同离去。

MISSION 19“迷之战士休巴鲁”

多蒙在休巴鲁的提示下发动阳光钢弹的超级模式。

MISSION 20“西罗克的阴影”

战斗中:朱德对布鲁进行说得,布鲁随即强制离去。铁也及大魔神,多玛修及白色圣柜,法兰及钢炮,米列拉及钢炮加入。

分歧点 A:击毁所有敌机保障顺利发射(队伍中无佛)。

分歧点 B:发射时,敌增援,佛留下断后(队伍中有佛)。

战斗结束后:杜克的克林飞碟和伍索的 V2 钢弹运到。

MISSION 21“朝向宇宙”

MISSION 22“激战,朱比 特战舰”

战斗结束后:获得敌机梭罗亚特一架(队伍中有卡特斯)。

MISSION 23“逃脱”

战斗中雄狮部队出现(战或逃对剧情均无影响)。敌军拉度增援,但如队伍中有蝴蝶,拉度 2 回合后便会离去,且不会攻击我方。

MISSION 24“阳子炮启动”

战斗前:任树离开。

战斗中:布鲁再次出现,可用朱德将其说得(须使用说得指令两次)。卡特斯作为敌军出场,无法说得。

战斗结束后:任树返回,佛归队(曾经将佛说得),主舰改为卧马号。

MISSION 25“决战可那拉达要塞”

战斗中:修(最终话 BOSS 之一)首次出现,第 4 回合离去。

MISSION 26“脱离要塞”

MISSION 27“援救策略”

分歧点 A:战斗前选加普罗→MISSION 28。

分歧点 B:战斗前选亚那高地→MISSION 31。

MISSION 28“反击的西罗克”

战斗中:击毁西罗克座机,其余敌军便会自动撤退。

MISSION 29“恶魔钢弹,切断”

战斗前:阳光钢弹改为神圣钢弹。

战斗中:恶魔钢弹一回合后会自爆。

MISSION 30“拂晓决战”(最终话)

战斗中:只需击毁比安及巴尔索(上左)即可爆机。

MISSION 31“亚那高地”

战斗前:休巴鲁运来神圣钢弹代替阳光钢弹。

战斗中:击毁马斯达后,他会带着恶魔钢弹再次出现,需再次将它们击毁。

MISSION 32“死战”

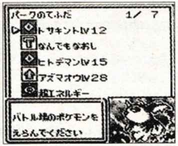
多蒙只身回到亚那高地,彻底击毁正在再生的恶魔钢弹与随后出现的马斯达及座机。

MISSION 33“反击的西罗克”(此话与 MISSION 28 无关)

战斗前:多蒙与大队会合。

战斗中:击倒西罗克后,他会驾驶恶魔钢弹再次投入战斗,二次将其击倒后其余敌机会自动撤离→MISSION 30。

文/——· · ·



口袋妖怪卡片 GB

厂商:NINTENDO

发售日:1998 年

类型:BOG + RPG

对应:对战线、彩色 GB

开始菜单:

かーどポン　红外线通讯

つづきを あそぶ　继续游戏

さいしょから　重新游戏

对战から あそぶ　接续对战时记录

状态菜单(按“START”键打开):

ステータス　状态

にっき　记录

デッキかいぞう　改组该组合方式

デッキ　卡片组合方式

→つかうデッキ　使用该组合方式

カード　所有卡片

なまえをかえる　改名

せってい　设定

→信息速度:おそい 慢、はやい 快

→对战动画:じっくり 慢速

スキップあり 快速、みない 不看

とじる　取消

改组组合方式时按“B”键出现:

かくにん　确认

ほぞん　保存

かいぞう　改组

くずす　销毁

なまえ　改名

やめる　取消

战斗指令:

てふだ　手札

しらべる　查看

にげる　逃跑

ワザ　使用攻击技攻击

とくしゅ　使用特殊能力

おわり　终了

使用“しらべる”指令后出现:

ぜんたいのば　查看全体的牌

じぶんのポケモン　查看己方的怪物

じぶんのば　查看己方的牌

→じぶんのてふだ　查看己方的手札

→じぶんのトラッシュ　查看用过的卡

ようごじてん　用语辞典

あいてのば　查看对方的牌

→あいてのポケモン　看对方怪物

→あいてのトラッシュ　查看对方用过的卡

使用组合方式记录机(デッキきろくマシン)出现的指令:

デッキをきろく　记录组合方式

きろくをけす　删除该组合方式

デッキをつくる　使用该组合方式

やめる　退出

通讯对战时的指令:

カードをあげる　传送卡片

カードをもらう　接收卡片

デッキのつくりかにをわたす　传送卡片的组合方式

デッキのつくりかたをもらう　接收卡片的组合方式

快捷操作方式

手札栏中按"SELECT"键可整理道具，在战斗时按"SELECT"键可查看全体的牌。

↑+B 查看敌方怪物；

↓+B 查看己方怪物；

←+B 查看己方用过的卡；

→+B 查看敌方用过的卡。

行走时按"B"键可加速，在设定中将速度调到"**スキップあり**"后按"B"键可使战斗加速。

剧情介绍

游戏的剧情相对简单，只要打败岛上各俱乐部的 BOSS 取得相应的徽章即可。集满 8 枚后进入"**ポケモンドーム**"再挑战 4 位 BOSS，最后打败最终 BOSS"**ランド**"，进入"荣光の间"就爆机了。在"荣光の间"不仅可看到传说中的卡片组合方式，还可得到传说中的 4 枚怪物卡。

手札和山札

手札，手上持有的牌；山札，每回合抽取 1 枚卡的那堆牌。由于每个组合方式最多只能有 60 枚卡，除了 7 枚手札卡，2 至 6 枚"**サード**"卡，还有 40 多枚山札卡可以在对战时抽取使用。

战斗胜利条件

胜利条件的判定为：怪物是否已全灭、山札数是否已为 0、是否已取得所有"**サード**"卡（一只怪物被打败就会失去 1 枚"**サード**"卡），只要符合任一条件，就可胜利。所以，只要活用胜利条件，玩家也可以反败为胜。例如当你打不过敌方的怪物时，可用麻痹、睡眠等特殊攻击使敌方不能攻击，与其打持久战，最后拖到敌方山札数为 0 时就可胜出（但你的山札数必须多于敌方），或者用教练卡"**にせオーキドはかせ**"削减敌方山札数，尽快取胜。

卡片的种类分析

①**怪物卡**：在几种卡中占份量最大。战斗时选择出场与敌方对决，最多可派 6 只怪物出场，1 只对战，5 只后备。怪物共分草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种属性，属性相克原则为：草克斗，炎克草，水克炎，雷克水，超克超，斗克雷＆无。

②**进化卡**：使对战怪物进化的卡，能够令怪物实力大增，取胜的机会当然也会提升，实为战斗时不可不用的卡。大多数怪物都有其对应的进化卡，可进化 1 次，部分怪物可进化 2 次。可进化 2 次的怪物要先用了一级进化卡才能使用二级进化卡。但如果想直接使用二级进化卡将怪物进化到最终状态，就要用到教练卡"**ポケモン育て屋さん**"了。另外，化石类怪物"**オムナイト**"、"**オムスター**"、"**カブト**"、"**カブトプス**"、"**プテラ**"必须先用了教练卡"**なにかの化石**"才能进化。

③**能量卡**：能量卡也有草、炎、水、雷、斗、超、无 7 种。对战怪物必须在使用了对应属性的能量卡后才可使出攻击技，不同的攻击技所需要的能量卡枚数也不同，某些攻击力奇高的技要使用 3 至 4 枚能量卡才可使出，有的甚至还要抛硬币来决定能否成功。要注意的是，每回合只能使用 1 枚能量卡，所以应先派攻击技所需能量卡较少的怪物出战，这样就可避免在未达到攻击条件时白白地被敌方"折磨"。（注：无属性怪物使用任何属性的能量卡达到攻击条件时都可使出攻击技）

④**教练卡**：主要作用就是辅助怪物们更好地战斗。若能灵活使用，将使怪物们有更大的胜算。具体各卡片的作用请看下文。

挑战赛与挑战机

在"**チャレンジホール**"会不定期举行口袋妖怪卡片挑战赛，连续挑战 3 人就能得到奖品，有时还可得到你意想不到的卡片，所以遇上的话千万不要错过（部分卡片只有在这里才能得到）。爆机后，到研究所可玩到"**オーヤマ**博士"的最新成果——"挑战机"。该机模拟了 5 个挑战者，你只要连续挑战并打败他们就可胜出，但是每打败 1 人后都不能记录，S/L 大法在这里不管用了，很残酷吧？胜利完全要靠实力以及运气。不过胜出后竟然没有奖品来抚慰一下你那颗受伤的心，这博士也真是的！

不思议的"イマクニ?"有怎样的作用呢？

行踪飘忽不定的"**イマクニ?**"有时会在各俱乐部出现。打败他将得到 40 枚卡，如果是完胜打败他（1 只怪物也没死掉），有时还可得到教练卡"**イマクニ?**"——这枚卡只有在这里才能得到。

卡片组合方式——游戏的精髓

多变的卡片组合方式是游戏的卖点，如何组合出一副好牌的确令人伤脑筋。在此提供本人的心得给各玩友参考：怪物卡一般选择任一属性为主，无属性为辅，同时选上其对应的进化卡，总枚数不应超过 20 枚（某些强劲怪物可多选几枚）。能量卡枚数可控制在 20～25 枚之间，剩下的就选择一些比较有用的教练卡吧。有玩友可能会问：为什么怪物不能多属性化呢？想想吧，有多种属性的怪物，必然要配置多种属性的能量卡，这样同一属性能量卡的枚数必然减少，出现的机率也必然降低，当你等到花儿也谢了才等到对应属性的能量卡，想必该怪物早已被"折磨"死掉了，所以还是"专一"些比较好。

另外，打败俱乐部 BOSS 取得徽章后，到研究所可使对应的机器启动，从而查看别人的卡片组合方式，好好借鉴一下吧。达到要求后还可以复制下来直接使用，如果你创造出好的组合方式，也可存到旁边的组合方式记录机中，可存 60 个呢！

"爆机前の战斗"的建议

爆机时要打 5 位 BOSS，几乎每位 BOSS 都有几只凤凰和龙，一旦达到攻击条件，绝对能将你打得体无完肤，身首异处，尸骸遍野……为避免这种惨剧发生，最好在与凤凰或在对战时使用教练卡"**エネルギー・リムーブ**"、"**超エネルギーリムーブ**"，从而吸收对手的能量卡，令其不能使出攻击技，然后再用攻击力高的攻击技将其快速消灭（对付其它强劲怪物也一样）。

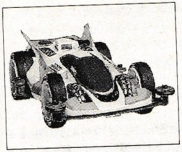
完璧的卡片图鉴——226 枚全部集齐的话

部卡片种类为 226 枚，而且无需通讯对战也可以完成图鉴，因此就看你有没有耐性了。不过假如有条件的话，还是和朋友交换卡片促进一下友情吧。100％完成图鉴后，可是会……

教练卡及其作用

★**オーキドはかせ**：更换己方 7 枚手札卡；
★**にせオーキドはかせ**：更换敌方 7 枚手札卡；
★**マサキ**：增加 2 枚手札卡；
★**ポケモンセンター**：恢复己方所有受伤怪物 HP 满点，但该怪物将失去所有能量卡；
★**つじろうじん**：将己出场的 1 枚怪物卡回收到山札中；
★**ミニスカート**：查看对方的手札，但要失去所有教练卡；
★**イマクニ?**：己方怪物进入混乱状态；
★**ポケモン交换おじさん**：交换手札与山札的 1 枚怪物卡或进化卡；
★**ポケモン育て屋さん**：将怪物进化到最终状态（必须有对应的进化卡）；
★**ピッピ人形**：作为对战怪物登场，但无攻击技；
★**なにかの化石**：化石类怪物的初级状态；
★**エネルギー回收**：以 1 枚手札卡换取用过的 2 枚能量卡；
★**超エネルギー回收**：以 2 枚手札卡换取用过的 4 枚能量卡；
★**エネルギー转送**：从山札中取出 1 枚能量卡；
★**エネルギー・リムーブ**：吸收敌方怪物身上的 1 枚能量卡；
★**超エネルギーリムーブ**：以己方怪物 1 枚能量卡为代价吸收敌方怪物 2 枚能量卡；
★**ポケモンいれかえ**：变更出场怪物；
★**モンスターボール**：从山札中取出 1 枚怪物卡或进化卡；
★**ポケモン回收**：回收己出场的 1 枚怪物卡到手札中；
★**パソコン通信**：以 2 枚手札卡换取任意 1 枚山札卡；
★**ポケモン图鉴**：将 5 回合后即将取得的卡排列出场顺序；
★**プラスパワー**：提高怪物攻击力（用得越多就越高）；
★**ディフェンダー**：提高怪物防御力（用得越多就越高）；
★**ダウシングマシーン**：以 2 枚手札卡交换用过的 1 枚教练卡；
★**突风**：将对方怪物吹跑；
★**退化スプレー**：退化己方已进化的怪物；
★**きずぐすり**：HP 恢复 20 点；
★**いいきずぐすり**：HP 恢复 40 点，该怪物失去 1 枚能量卡；
★**なんでもなおし**：解除异常状态；
★**元气のかけら**：复活已死怪物并恢复一半 HP；
★**メンテナンス**：以 2 枚手札卡换取 1 枚随机山札卡；
★**ポケモンの笛**：复活敌方 1 只已死怪物并恢复 HP 满点；
★**ギャンブラー**：从山札中取 8 枚或 1 枚卡到手札中（之前的手札卡全部失去）；
★**リサイクル**：复活一枚已用过的教练卡。

文/曾先洋



马赫 GO GO GO

厂商：TOMY
发售日：1997 年
类型：RAC＋RPG
对应：对应 SUPRE GB、对战线

游戏背景

World Ace Grand Prix（WAGP）是本世纪最大规模的赛车比赛。赢得了本项赛事的人，即可成为本世纪最强的赛车手。为了获得胜利的桂冠，各路车手驾驶各种赛车而来。在他们之中，出现了一位如慧星般首次露面的名叫"响刚"的年轻人的身影。他其实是在热血赛中不幸丧生的被称为天才车手"响健一"的弟弟。他驾驶的白色赛车是可装备无数特殊"宝贝"的五号赛车"**マッハ号**"。然而与此同时，与黑组织有联系的"**エクセリオン组**"向响刚和マッハ号伸出了魔手。而且，更有一名神秘的"蒙面车手 X"出现。究竟响刚和マッハ号能否获得冠军奖杯呢？

响刚（ひびき ごう）：18 岁，性格率直，对自认为正确的事决不会让步。十分敬慕因事故不幸而去的哥哥健一。为了继承哥哥的遗志，他以成为本世纪最强的赛车手为目标。

基本系统与游戏背景

本游戏的目的是通过赛车改造最终达到 WAGP 优胜为目标的模拟游戏，可称为 RAC＋SLG。如使用通讯线，更可与朋友的赛车进行对战。

1. **开始游戏**：片头动画结束后，在标题画面中按下 GB 上任意一键，即可出现以下三个选项：

①**はじめから**（从头开始玩）
②**つづきから**（接着玩）
③**2P バナル**（通讯对战）

2. **选择赛车**：上面选择①后，就会出现赛车选择画面。可用十字键选中，按 A 键决定。共有以下的 6 辆赛车可供选择：

①**マッハ**（Mach）
②**カッナスロート**（Cut Slot）
③**シューティングアロー**（Shooting Arrow）
④**スティンガー**（Stingen）
⑤**レッゲパピヨン**（Red Happian）
⑥**ワープ**（Waip）

3. **选择赛道**：接下来共有 6 种各式赛道供选择。不同的赛道对赛车影响较

大，所以要在后面的"改装赛车"中仔细改装自己的爱车。

①サーキット（环行赛道）
②せつげん（雪原赛道）
③さんがくし（山岳赛道）
④さばく（沙漠赛道）
⑤ダート（泥地赛道）
⑥タウン（城镇赛道）

4. **赛道说明**：随后是迷人的风见舞小姐登场。她会问"**コースせつめいをきく？**"如果选择"**はい**"，她便会不厌其烦地为你进行赛道特点说明，参考她的说明和建议，会对"改装赛车"有所帮助。或者你也可以选择"**いいえ**"继续下去。

5. **商店采购**：接着便是这个有了钱必须逛一逛的商店（同时也可见一下这儿漂亮的售货员小姐）。此处选"**かう**"是买赛车的各种零配件；选"**じょうほう**"是获得各种零配件的情报；选"**つぎにすすむ**"是离开商店继续前进。

6. **改装赛车**：然后在改装赛车画面中，对问话"**セットアップしますか？**"选择"**はい**"就可以改装赛车的各个部分。10个图标从左到右，从上到下分别为：

①**タイヤ**－Tyre－轮胎
②**ガード**－Guaid－防具
③**エンジン**－Engine－引擎
④**サスペンション**－Suspension－缓冲装置
⑤**ホイール**－？－？
⑥**チェーン**－Chain－车链
⑦**ミッション**－Mission－换档器
⑧**ナビゲーションシステム**－Navigation Systen－导航系统
⑨**そのたのパーツ**－Other Pabs－其他配件，主要为油料
⑩**セフティセブン**－Safety Seven－安全装置

画面中E表示零配件已装备上，PW为其功率，SP为其速度，AC为其加速度，DE为其防御力。另外，在"选择赛道"至"改装赛车"这一期间内，按下Select键便可见到赛车的状况画面。画面中的各项参数为：

赛车手姓名；
EX：车手经验值
レベル：车手等级
PW：赛车功率
SP：赛车速度
AC：赛车加速度
DE：赛车防御力
CO：车手的状态
たいせん：2P对战的成绩（**しょう**：胜数、**はい**：败数）

リタイア：行走不能的回数
きろく：至WAGP的最短经验值

7. **开始比赛**：当出现"**レースにいきますか？**"这句话时，选择"**はい**"就开始比赛了；若选择"**いいえ**"，则画面返回到菜单6。一旦开始比赛，游戏就转为自动控制，玩家无法对其进行操纵，类似PC上的《足球经理》。

8. **比赛结束**：比赛成绩公布后，玩家便可获得奖金和经验值。经验值（即EX）达到一定值时，便可Level up了。有了足够的钱，下次便可去商店买几样好配件，改装自己的赛车了。

9. **储存记录**：这时，美丽的风见舞小姐便会手持相机出现。此时选择"**きろくする**"便可储存了。而选择"**つづける**"是不进行储存，继续游戏。

10. **这时新的一场比赛又将开始了……**

作者感想

这款游戏软件是由"**タツノコプロ・テレビ**东京"制作的动画片的GB版。但很遗憾，笔者并未找到这部动画片的资料，如介绍中有不实之处，还望这部动画片的Fans多多包涵。

其实这款GB游戏的操作甚为简单，如果玩家有耐心，且喜欢熟悉"足球经理"系列的话，爆机应不成问题。但是，笔者很遗憾地告诉大家，本人并未能爆机。原因简单——因为我D版软件买来时就无法记录了。所以，笔者在此特别提醒大家注意，买GB卡带时一定要检查记录系统是否正常，最好能参照"绝对GAME BOY读本"第39页魔法师介绍的方法。待一切OK后再买下自己中意的软件。

另外，据说这款游戏的标题画面中可出现第四选项"**パスワート**"（Password），但具体条件不明，有待各位GB同好自己探索吧。

商店中可买商品的作用

名称	作用
ノーマルタイヤ	SP＋1，环行赛道SP＋5，AC＋5
スーリックタイヤ	SP＋2，雪原赛道防滑＋80％，DE＋5
スパイクタイヤ	SP＋2，PW＋1，山岳、沙漠赛道赛道DE＋5
ラジアルタイヤ	SP＋3，PW＋3
アルミガード	DE＋1
セラミックガード	DE＋2
こうてつガード	DE＋3
ダイヤモンドガード	DE＋4
ノーマルエンジン	SP＋1，PW＋1
V10エンジン	SP＋2，PW＋2
ターボエンジン	SP＋4，PW＋3，城镇、环行赛道PW＋5
ディーゼルエンジン	SP＋3，PW＋4

名称	作用
プラズマガスタービン	SP+5,PW+4
R-サスA-1	SP+1,AC+2
R-サスD-1	SP+1,AC+3,沙漠赛道防流沙+50%,DE+5
F-サスA-1	SP+2,AC+1,山岳赛道DE+5,泥土赛道SP-80%
F-サスD-1	SP+3,AC+1
アルミホイール	DE+1
ステンレスホイール	DE+2
チタンホイール	DE+3
ノーマルチェーン	PW+1,AC+1
ラバーベルト	PW+2,AC+1,雪原赛道SP+5
ハイテンションチェーン	PW+3,AC+1
5そくミッション	AC+1
6そくミッション	AC+2
7そくセミAT	AC+3
フルAT	AC+4
ナビシステム	DE+1
サテライトミステム	DE+3
ナビマシンシステム	DE+5
ニトロト	PW+2,AC+3
NAようオイル	AC+3
ターボようオイル	SP+3
レギュラーガソリン	PW+1
ハイオクガソリン	PW+3
マキシムガソリン	PW+5
エアロジャッキ	通过跳跃躲闪外来攻击
バルーンタイヤ	在断沙多的场合可发挥威力
カッターブレード	能排除近距离攻击和逃跑
ディフェンスシールド	DE+10,能完全防御飞行道具
エマージェンシワイヤー	能排除中距离攻击
フイシュダイバー	能走捷径进入湖泊等地方
ギャラントごう	排除远距离攻击,DE+5
ミラージュシュト	在较难的比赛时会随机出现一次变形

注:当玩家选择赛车为"マッハ号"时,将在游戏中无法买到店中的"ギャラント号"。

文/方新



心跳纪念品 POCKET
体育篇·文艺篇

厂商:KONAMI
发售日:1999年2月1日
类型:SLG
对应:对战线

三百五十张普通卡片的攻防能力大公开

从去年就开始期盼《心跳纪念品》的GB版本,从KONAMI的网站上发现GBC的56色彩显让画面极其华丽,在电脑上仔细琢磨,发现KONAMI的美工真是NO.1,用只不过160×144的分辨率来直逼SFC的感觉!发现的不止这些,还有同时发售两个版本,GB有史以来最大容量32M,不同的新人物登场,新的MINI游戏,最让人惊喜的是利用GAME BOY进行联机!于是,对于魔法师这个心跳迷,暗自下决心非原版不买。

终于《心跳纪念品 POCKET~体育篇》到手了,虽然对KONAMI的实力已有准备,不过游戏开始的清晰语音还是吓了魔法师一大跳!天哪!8位,还是掌机,当年在SFC上都鲜有人语!惊醒之后,想了想估计在游戏开始能有短短的问候语已经很了不得了,没想到进入游戏后发现人语无处不在(有些夸张)!这使魔法师对KONAMI的佩服如滔滔江水……

不再告白了,下面详细地说说。GB上的心跳回忆分两个版本:《心跳纪念品 POCKET~体育篇》和《心跳纪念品 POCKET~修养篇》。两个版本游戏系统一样,都是32M和电池记忆,最大的区别是登场人物的不同。两个版本都登场的人物有藤崎诗织,早乙女好雄,迷之女馆林见晴和女扮男装的伊集院丽。体育篇的特有人物:虹野沙希,清川望,美树原爱,古式由加丽,两名新人分别是留学的帕特丽希娅和未贺高校的宗像尚美。修养篇的特有人物:朝日奈夕子,镜魅罗,如月未绪,纽绪结奈,片桐彩子(我的最爱!)和新人和泉恭子。





光辉高校的生活讲座

自己的能力是美妙高校生活的基础！

能力是影响与女孩的初会，约会和告白的重要因素，想认识更多的女生，想博得她们的好感，那么从自己做起吧。

在《心跳纪念品》系列中能力共有9项：体调、文系、理系、艺术、体育、杂学、容姿、根性和压力。前8项是越高越好，而最后一项可正相反。通过每周不同的行动来控制它们的涨落，具体就看看能力变化表吧。（见下文上表）

关于你自己，虽然要追求梦里的目标，但还是要注意自己的身体的，如果奋斗的太过了，可是会生病，受伤和神经衰弱的哟！所以跟生活中一样，要注意休息呀。

社团活动可是很有趣的一项，高中三年如果不参加可真是浪费了。由于GB版的两个版本特殊性，两个版本《心跳纪念品POCKET～体育篇》和《心跳纪念品POCKET～修养篇》出现的社团也不尽相同。《心跳纪念品POCKET～体育篇》有棒球、网球社、足球社、篮球社和游泳社，而《心跳纪念品POCKET～修养篇》有文艺社、吹奏社、科学社和美术社。他们和能力也是相关的哦。（见下文下表）

注：▲代表数值上升；▼代表数值下降；▲与▼的个数代表变化幅度；——代表无变化；●代表指令是否成功均对数值无影响。

行动＼能力	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文系学习	▼	▲▲	▲	▲	▼	▲	▼	▼	▲
理系学习	▼	▲	▲▲	▲	▼▼	▲	▼	▲	▲
芸术系学习	▼	▲	▲	▲▲	▼	▲	▼	▼	●
运动	▼▼▼	▼	▼	▼	▲▲▲	▲	▼	▲▲	▲
游び	▼	▼	▼	▼	▲	▲▲▲	▲▲	▼▼	●
おしゃれ	▼	▼	▼	▼	▼	▲▲	▲▲▲	▼▼	●
休息	▲▲▲	——	——	——	——	▼▼	▼▼	▼	▼▼▼

社团＼能力	体调	文系	理系	芸术	运动	杂学	容姿	根性	ストレス
文芸部	▼	▲▲	▲	▲	——	▲	▼	▼	▲▲
科学部	▼	▲	▲▲	▲	——	▲	▼▼	▲	▲▲▲
美术部	▼	▲	——	▲▲	▲	▲	▼	▼	▲▲
吹奏乐部	▼	▲	▲	▲▲	▲	▲	▼	▲	▲▲
野球部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
サツカー部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
水泳部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	▲	▼	▲▲	▲
テニス部	▼▼	▼	▼	——	▲▲	——	▼	▲▲	▲
バスケ部	▼▼	▼	▼	▼	▲▲	▲	▼	▲▲	▲



起伏涨落的女生评价！

恋爱游戏恋爱游戏最主要的自然是女生们了，怎样才能成为情场高手（游戏中）呢？必须要了解游戏中的三个隐藏要素：友好度，心跳度和伤心度。

影响心跳度的因素：（心跳度表）	
在期末考试中取得好成绩	↑
在社团活动比赛中胜出	↑
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行，文化祭没有邀请她同去	↓

影响友好度的因素：（友好度表）	
在约会时留下好的印象	↑
在女生生日送合适的礼物	↑
在体育祭表现活跃	↑
在约会时留下不好的印象	↓
和女生约会时爽约	↓
长时间不和女生约会	↓
在修学旅行，文化祭没有邀请她同去	↓

影响伤心度的因素：（伤心度表）	
给女生打电话	↓
在约会时留下好的印象	↓
关于你的不好流言在女生中传播	↑
在下学时不邀请她一起回家	↑
在下学时跟其他的女生一起回家	↑
和她约会时爽约	↑

伤心度可是有传染性的，女生们开始伤心，关于你的不好流言就会传播开，最终导致集体大爆炸！不要幻想着一心一意对她好就可以让她告白，姐妹的力量是恐怖的！

——要常常联系哦！

让魔法师胆战心惊的爆弹（爆蛋！?）！

爆弹出现之前，会有一些前兆的，比如频繁的在放学后碰见她，不管她的语气好不好。然后就是在女生间关于你不好的流言在传播，在放学后持有爆弹的女生对你"……"后就跑掉了。最后是好雄在晚上来电话，你就折了：所有女生的友好度和心跳度都下降！太可怕了！所以不管怎样都要在好雄的电话之前解决爆弹！只要你打电话给她，不管约会是否成功，都会有作用的。还有，如果有很多女生都爆弹了，你可以按下面的方式约会，可以在有限时间内解决复数的爆弹。（解决爆弹表）

周日1	打电话给A爆弹，约会定在假日
周日2	打电话给B爆弹，约会定在周日4
周日3	打电话给C爆弹，约会定在周日5
	（这时候对于ABC已经起到了一定缓和作用，她们不会很快爆炸）
假日	约会A
周日4	约会B
周日5	约会C



光辉高校的时间预定

日本的高中是怎样的？下面就来看看光辉高校丰富的生活预定。

日期	事　件	日期	事　件
第一学年 1997		10/3	文化祭
4/4	入学	12/14－12/19	期末考试
6/7	体育祭	12/25－1/7	寒假
7/14－7/19	期末考试	3/15－3/20	期末考试
7/24－8/31	令人愉快的暑假	3/24－4/3	春假
10/4	文化祭(有点象大学的学生节！)	第三学年 1999	
12/15－12/20	期末考试	4/5	开学
12/25－1/7	也令人愉快的寒假	6/5	体育祭
3/2－3/7	期末考试	7/12－7/17	期末考试
3/24－4/3	春假(不是为了过春节)	7/24－8/31	暑假
第二学年 1998		10/2	文化祭
4/4	开学	12/13－12/18	期末考试
6/6	体育祭	12/25－1/7	寒假
7/13－7/18	期末考试	2/19	受验(等同于我们黑色7月的高考)
7/24－8/31	暑假	3/1	毕业典礼，也是告白之日

上面只是作为光辉高校学生的基本时间表，还有很多其他有趣的活动，比如参加的体育社团就可以向全国冠军冲刺，每年的合宿还有修学旅行等等，等着你去发现！真是很丰富的高中生活。



没有人能打败我！学习学习再学习

身为高中生，学习自然很重要了。不要以为只靠约会就可以让女生心动，实际上你自己的各种能力的增长也会让女生们的看法产生变化的。比如你在棒球社努力的练习，打败若干高校，自己的运动和根性很高，即使你不太约会虹野沙希，她也会主动来找你的。所以学习学习，真的很重要。如果你在期末考试中考第一，你便可以成为"考试的帝王"；在与若干高校的体育社团比赛胜出之后，便可以向全日本冠军冲击！

考试不及格！很难达到的事件，如果你一直在家睡大觉，一点都不学习，在考试时就会有红灯的出现，结果是强制补习功课若干天，最好不要这样呀！



最好不看的东东！



如果你顽强拼搏了数次，仍无法追求到让你心动的女生，你可以看看下面的东西。如果不是，最好不要看，因为过多的了解游戏的内定情节会让你失去新鲜的感觉，让游戏变成一种机械的操作，而目的仅仅是达到 PERFECT。

女生们的登场条件

登场条件好象比以前容易些哟！

注：登场条件中()中的数值是指如果当时登场人数在 3 人以上所需要的数值。

角色	所　需　条　件
藤崎诗织	游戏开始必定登场
馆林见晴	在第二年春和夏两次找错人，并且符合其他任何两人的告白条件，乱数决定(？)
伊集院丽	游戏开始必定登场
~体育篇~	~体育篇~
虹野沙希	根性 35(95)以上，社团活动以外的行动中
清川望	运动 30(70)以上，根性 30(70)以上，运动行动中
美树原爱	在学校活动中活跃，以事件的方式在情人节或圣诞节等出现
古式由加丽	运动 80(83)以上，容姿 80(83)以上，运动行动中
帕特丽希娅	第一学年第三学期必定登场
宗像尚美	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
~修养篇~	~修养篇~
朝日奈夕子	杂学 90 以上，游玩行动中
镜魅罗	容姿 100(125)以上，打扮行动中
如月未绪	文系 60(85)以上，文系学习行动中
纽绪结奈	理系 60(85)以上，理系学习行动中
片桐彩子	艺术 50(65)以上，艺术学习行动中
和泉恭子	运动 40(70)以上，根性 40(70)以上，运动行动中
早乙女优美	第二年开学必定登场





女生们的告白条件

仔细看看，发现女生们的要求不是很高嘛！

角色	所 需 条 件
藤崎诗织	文系，理系，艺术，运动各为 130，杂学 120，容姿和根性为 100
馆林见晴	廊下被撞一次，最后没有达到告白条件的女生(？)
伊集院丽	无条件，只要你从游戏开始就一直打电话给她，相当乏味的过程
～体育篇～	～体育篇～
虹野沙希	运动 120，根性 120，容姿 60
清川望	运动 120，根性 70
美树原爱	文系，理系，艺术，运动各为 80，杂学 90，容姿 100
古式由加丽	运动 120，容姿为 100
帕特丽希娅	文系 140，杂学 100，容姿 110
宗像尚美	理系，艺术，容姿各为 100
～修养篇～	～修养篇～
朝日奈夕子	杂学 120，容姿 100
镜魅罗	艺术 90，杂学 100，容姿 140
如月未绪	文系 120，容姿 100
纽绪结奈	理系 120，容姿 90
片桐彩子	艺术 120，容姿 100
和泉恭子	理系 80，根性 110，运动 130
早乙女优美	杂学 80，容姿 100，运动 90



PERFECT 约会簿

说是 PERFECT，实际还是有些要你自己再去探索的，要不然可真的没什么意思了。

(表格项目：时间条件，地点条件，女生对你感觉的要求，事件简述)

女生对你感觉的要求：最喜欢、非常喜欢、印象好、普通、无条件

藤崎诗织			
春天	？？？？？？	—	春天的回想
春天	中央公园	—	
夏天	？？？？？？	—	一起回想放火花
夏天	溜水道	印象好	和藤崎诗织已经去过一次游泳池，第二年以后再去时
秋天	近所的公园	非常喜欢	回想以前在这里比身高的事
秋天	？？？？？？	—	回想小时候……
冬天	游园地(观览车)	最喜欢	突然观览车停下来了！
学校	在学校时(6－9月)	非常喜欢	一起撑伞下学吧！
学校	在学校时(除休息日)	非常喜欢	一起上学吧！
特别	圣诞宴会后	最喜欢	送我回家，好吗？
特别	3月1日－4月3日	最喜欢	与诗织的生日都是在 3月的周日，而且当天没有约会

馆林见晴(对不起，因为时间紧和机率太低，没法一一验证)			
学校	在学校时	—	廊下数次被撞到！
学校	社团比赛时来加油	—	廊下被撞到 3 次
学校	放学时	—	廊下被撞到 5 次，偶然发生
特别	电话留言	—	数次
学校	文化祭	—	文艺部没无认识的女生，第三年一个人去可以看到馆林见晴的演讲！
约会	？？？？？？？	—	在你和其他女生约会时她会出现，是真的认错人吗？

伊集院丽	
打电话 x 次后	可以在教室撞到她了！
打电话 y 次后	伊集院丽被绑架！上呀，英雄救美吗？
打电话 z 次后($x<y<z$)	好雄怎么了？
“好雄怎么了”事件之后	在社团比赛时，伊集院丽竟然来给你加油！



~体育篇~

虹野沙希			
春天	中央公园	非常喜欢	这可是虹野沙希亲手做的便当呀!
夏天	和她第二次去游泳池	最喜欢	人工呼吸!?
秋天	9,10月去看棒球赛	—	她的眼里只有棒球了,我呢?
冬天	商店街(精品店)	—	迷路的小孩子
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	机率不是很高呀!
学校	修学旅行	非常喜欢	生病的她真象只小猫

清川望			
春天	第三年的美术馆	—	好大的力气!
夏天	海	最喜欢	运动能力可要在150以上呀!
秋天	植物园	—	原来她很喜欢花。
冬天	保龄球馆	—	小心!
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	帮我搬书,太感激了。
学校	体育祭	非常喜欢	学校里的花圃

美树原爱			
春天	游园地	—	总是这么有趣吗?
夏天	中央公园	最喜欢	美树原爱的爱犬
秋天	动物园	—	高兴,高兴!
冬天	溜冰场	最喜欢	运动能力要80以上!
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	一起撑伞之美树原爱篇
特别	圣诞宴会后	最喜欢	被丢弃的猫猫!

古式由加丽			
春天	植物园	—	食虫植物!?
夏天	第二次去水族馆	—	什么嘛!
秋天	中央公园	最喜欢	编织物,机率好象也不是很高呀!
冬天	滑雪场	—	升降梯的故事
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	受伤了吗?
特别	修学旅行	非常喜欢	浴衣的风姿!



帕特丽希娅			
春天	中央公园	印象好	超速的自行车!
夏天	第二年缘日在神社	—	MINI游戏很有趣呀!
冬天	第二年的元旦	—	穿着和服的金发女生特别
特别	第二年10~1月	印象好	因为想故乡的朋友而哭了。
特别	第二年10月~第三年5月	非常喜欢	去她的家里看看了。
特别	第三年10月~2月	最喜欢	第又去她家里,这回可不一样啦。

宗像尚美			
夏天	第二年去动物园	印象好	动物园真的很适合约会吗?
特别	第一年9月~第二年4月	—	意外的大惊喜!
特别	去看棒球两回	—	宗像尚美的大声援!
特别	第二年文化祭吹奏部	—	合同交流演奏会
特别	在学校里6~9月	非常喜欢	正面的冲突!
特别	第三年6月~11月	最喜欢	伊集院丽?
特别	第三年4月~12月	最喜欢	光辉高校VS未贺高校

~体育篇~

朝日奈夕子			
春天	游戏厅抓娃娃	—	达人,达人!
夏天	8月去游园地	最喜欢	夜间的游行
秋天	第三年去看演唱会	—	忘情的朝日奈夕子很可爱嘛!
冬天	溜冰场	印象好	被稍稍融化的冰滑倒
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	由于迟到被老师骂了
特别	在秋天的期末考试前	印象好	你的学习也很不好,去图书馆商量如何作弊?!

镜魅罗			
春天	商店街服装店	—	正确的回答是红色!
夏天	海	—	帮她擦防晒油吗?
秋天	游园地的鬼屋	最喜欢	害怕了的镜魅罗
冬天	滑雪场	最喜欢	我被青春撞弯了腰
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	有很多的追随者哟!
特别	在圣诞宴会后	印象好	送我回家吗?



如月未绪			
春天	游园地的绝叫游戏	—	气绝(晕了)
夏天	海	—	眼镜美女吗?
秋天	图书馆	—	神游书中,可以再次发生
冬天	第二年的电影院	—	结果和你的选择有关!
学校	在学校(夏季以外)	非常喜欢	帮助她搬书(又是苦力)
学校	体育祭	非常喜欢	和我一起练习吗?

纽绪结奈			
春天	去两回动物园	—	与考拉对决!
夏天	保龄球馆	—	电脑天才的作弊!
秋天	游戏厅的轮盘赌	—	老千,老千!
冬天	12月商店街	—	疯狂购物
学校	在学校穿冬季校服	非常喜欢	纽绪结奈也有烦恼的
学校	修学旅行(北海道)	—	和外星人的接触

片桐彩子			
春天	卡拉 OK	—	想住在卡拉 OK 厅吗?
夏天	海	非常喜欢	片桐彩子柏水!
秋天	第三年去美术馆	—	画的记忆
冬天	天文馆	最喜欢	听听她的梦话
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	逃避游泳课的片桐彩子
学校	修学旅行(冲绳)	—	外语对话!

和泉恭子			
春天	游园地	印象好	
夏天	中央公园	最喜欢	
秋天	商店街	—	
特别	第一年10月~第二年4月	印象好	
特别	第二年5月~第三年6月	—	概率很低的!
特别	第二年3月~第三年5月	印象好	偷偷跟着
特别	在学校6月~9月	非常喜欢	
特别	第三年7月	—	和世界征服有关呀!

★据说每月的第一个星期日是约不到她的!她有什么秘密呢?



早乙女优美			
春天	游园地	—	因为摔倒而哭了
夏天	中央公园	最喜欢	一起划船
秋天	11月去看摔角	—	兴奋得不得了
冬天	滑雪场	最喜欢	又哭了?
学校	在学校穿夏季校服	非常喜欢	我也要给你做饭!
特别	冬天(除休息日)	非常喜欢	一起打雪仗!





魔法师的友情提示

1. 不要错过各种有趣的事情！

KONAMI 就是 KONAMI，丰富的 MINI 游戏和事件让你对《心跳纪念品》始终心跳。如果错过了很多，会很遗憾的。

可爱的 MINI 游戏

最基础的是每年的体育祭，都有四个 MINI 游戏，是 100 米跑，两人三足，拔河和带球走。它们不光和你当时的操作有关，还和你的运动能力有关，如果你的运动能力很高，100 米跑就不用点键点的太辛苦了。



每年 8 月初都有的缘日（日本习俗？），可以约女生去神社（庙会？），可以玩到捞金鱼和套圈，还可以看到烟花大会。

在第一年的文化祭，去科学社参加活动，一定机会可以玩到“狂热节拍”游戏！而且玩过之后，就可以在游戏开始画面选 OPTION 直接游戏，有两首很有意思的曲子呀！

修学旅行时，在不同的地方都会碰到乱入的家伙向你挑衅，可不要选择逃跑呀！用 RPG 的方式努力战斗吧！（反正也赢不了），当你危难之时，正义的朋友（古怪的朋友）就会出现帮助你战胜敌人。如果与你同行的是女[illegible]度和心跳度可会上升的哟。

如果你进入社团，而且好好的进行社团活动，在第三年你会领悟出奥义（因社团而定），可是超杀呀！当年下半年在和女生约会时就会遇到流氓，打倒流氓后，他们的头头就会出来，再次对决胜利后你就会得到“世界番长”“银河番长”等等的头衔。

神奇的 MINI 事件

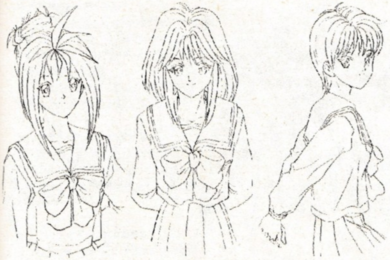
文化祭是很有意思的，去不同的社团都有不同的展示，象什么物质交换机（科学社），激光表演（科学社），心跳的主题曲演奏（吹奏社）等，自己去发掘吧，会有很多收获的。

生日、圣诞节、新年还有情人节、白色情人节，每天都有新奇的东东等着你，让你惊喜。

注意多看看约会情报，当出现不是总能有的约会地点或演唱会时，可一定要去呀，可以看到和听到 STEED，ELP，KNM 交响乐团等的表演呀。（你知道它们的原形吗？）

注意！注意！在夏季合宿结束后你可是有机会闯进某地的哟！不过如果你被发现的话，对你的风评可会降低的。





2. 努力学习的第一年

想做一个大家都喜欢的人很容易，可要想做一个一直都被大家喜欢的人就太难了。保持大家对你的友好和心跳又不让太多人伤心实在是太难了，尤其是在游戏的后期，怎么办？那么让保持的时间越短越好！第一年努力的学习吧，将各项能力都提升，不要过多的打电话和约会。当你的能力到达一定程度时，女生们该出场的出场，该心动的心动。到时候再开始约自己喜欢的女生，补偿喜欢你的女生，差不多还剩一年的时候你的目标就差不多达到了（有些特殊的人物除外），然后再开始不可能避免的保持大作战（游戏最难的阶段）。

3. 放学恐怖症

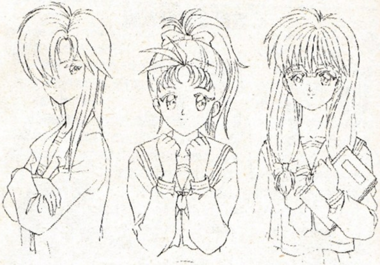
在游戏后期，女生们对你的友好度心跳度大大增加，看到清一色的笑脸可不要高兴的太早！你对自己目标的过分殷勤和对其他人的冷落，使她们当中脆弱的和醋劲大的纷纷伤心，没一会儿爆弹们就出来了。注意，频繁的在放学后出现就是不好的兆头，所以自己要有所打算，打电话或适当补偿性的约会再加上每个人的生日礼物去努力拆掉爆弹吧。本来放学后和女生一起回家很好嘛，可现在一到最后一年魔法师就祈祷一个人偷偷摸摸的回家。

4. 唯一的外校生

末贺高校的宗像尚美，《心跳纪念品 POCKET》中唯一的外校生，是末贺高校吹奏部的部长。可以这么形容她：容易受伤的女人。哄她开心不容易，一点点错误她就会伤心。

因为不是同校生，在追她时有很多和别人不同，最主要的是能影响友好度，心跳度和伤心度的机会大大的少了，粗





有：送她生日礼物，打电话，约会，缘日和新年去神社和特殊事件。

以一般的方式追她，到第三年她对你也就是印象好或非常喜欢，而到不了最喜欢的脸红状态。所以你要一心一意的追她，把所有时间都给她，靠约会来提升友好度和心跳度。而其他女生对你的感觉对她对你的感觉影响不是很大，因为不是同校嘛。

而且要注意的是，在约会时一定要给她留下好的印象，千万不能说错话呀！如果有一次她说她很累了（你的表现不好），伤心度可要涨得不少呀。所以日文不成的话，还是用SAVE/LOAD大法吧。

5. 谜之少女馆林见晴

馆林见晴，稍微了解《心跳纪念品》的玩家都知道她，喜欢偷偷的看你，留下莫名其妙的电话，在约会时还会撞到。《心跳纪念品 POCKET》中的她是否和以前的她一样呢？

不好意思，魔法师暂时回答不了。不过有一点可以确定，如果她出现还是随机的话，《心跳纪念品 POCKET》中你将很难象其他版本中那么容易在约会中撞到她。在魔法师大约30余小时的游戏中竟然一次也没有在约会中撞到她！（条件当然是满足的），更不要说告白了。

关于如何得到她的告白，虽然上面有详细的条件，但是官方的资料实在是很含糊，怎样能确定的追到她魔法师还不清楚。大多数朋友在各种版本中追到她都是无意的，有人甚至说只要一直在家睡觉就可以了，不过大家不用去试了，在枯燥之味的三年睡觉后馆林见晴依然没有出来，魔法师真是欲



6. 与藤崎诗织相称的血型！

如果你是B型，那么藤崎诗织最好是AB型；如果你是O型，那么藤崎诗织最好是A型；如果你是A或B，那么藤崎诗织的血型就是P也无所谓了。

不过还是把你在现实生活中的藤崎诗织的真正血型输进去吧，不要那么中毒呀！



7. 从称呼来看她对你的心跳感觉

每个女生对你都有不同的称呼习惯，比如什么什么君啦，直呼小名等。当她对你的感觉越来越好，她对你的称呼也会发生改变，很温馨的呀。

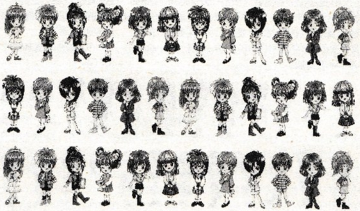
8. 从语音来看她对你的心跳感觉

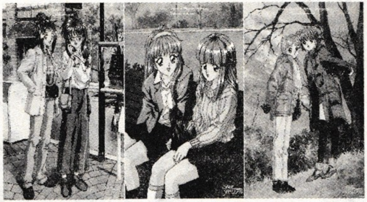
有点无聊，不过对日文不怎么样的你可能有些用处。当你和她的感觉对上了，很多好的情况都会有语音。比如在游戏后期生日送礼时，当你送的礼物是最佳礼物时，女生就会很甜蜜的说些什么（放心，还是有字幕的）；还有在与对你很有好感的她约会时，说对了话，她总会在约会结束时也会很甜蜜的说些什么。

9.OPTION 的秘密

《心跳纪念品 POCKET》的 OPTION 可是有项目追加的哟！当你每追上一个女生，在 OPTION 中就会多出一项可以重复观看结局动画（可是包括什么都没有追上的结局呀，还有有趣的诗（歌词）呢！）。

当你玩出"狂热节拍"的 MINI 游戏，便可以在 OPTION





GB 版的最大奥义

GAME BOY 的最大特点除了便携就是易于进行数据交换和对战,《心跳纪念品 POCKET》中自然也不会少了这些。

★对决"狂热节拍"

在 OPTION 中可以选玩"狂热节拍"后,通过联机进行对战,看谁的乐感好啦!除此以外,还可以利用联机交换屏幕保护图象。

★最佳情侣对战!

在游戏中进行社团活动后,利用与女生"相性度"来进行对战的游戏

★游戏数据的交换

据说可以通过数据交换,来进行女生的追加(?真的吗?我喜欢的片桐彩子可以在体育篇出现吗?)

由于国内还没有《心跳纪念品 POCKET》卖,所以魔法师没能找到朋友来对战,上面关于对战的描述是根据资料来写的,真想早些试试对战呀!很诱人!如果有谁在北京可以和魔法师多多尝试各种游戏的对战,请妹儿至 yeding@263.net,在此谢过。

★永远的心跳

令魔法师钟情的《心跳纪念品》,是第一个也是唯一一个让魔法师钟情的恋爱育成类游戏。总的看来,游戏品质实在是很重要的因素。出色的人物设计,细心的事件描述,动人心弦的 BGM,还有很多很多的细节,再加上最重要的游戏平衡性,《心跳纪念品》无愧于恋爱育成类游戏的 NO.1。

也许在许多年后,你回想起你曾经《心跳纪念品》中追寻过的梦想,你会记得最让你心动的女生嘛?

TOKIMEKI MEMORIAL……FOR EVER



?

牧场物语 GB

厂商:VICTOR

发售日:1995 年 6 月 30 日

类型:SLG

对应:对战线

为了继承爷爷的意愿,继承家族的牧场

操作篇

A 键:动作、对话、确定

B 键:奔跑、跳跃、取消

SELECT 键:显示状态,按两下为选单:

呼唤宠物/呼唤马/精灵/状态显示切换

START 键:换工具

作物篇

游戏初期以作物种植为主,先用锄头整出地来,然后买来种子撒上,每天浇水(在水池边可以将壶灌满),长成后就可以收获了。种子的播撒范围为 3×3 格,如果都撒满,出苗后中间一棵会浇不到,为避免浪费,最好在边上少整一格,作成一个凹型,站在中间一格撒种。作物收获后应扔进家门口的出荷箱,每天下午四点会有人来收,钱第二天汇到帐上。在这之后就别往里扔了,会烂掉,第二天再收吧。需要注意的几点是:不同季节的作物各不相同,如果撒的不是本季节的种子,就不会出苗;作物必须每天浇水,雨雪天可以免浇,但当天撒的种必须浇一次水;除夏天的作物之外,收获后必须重新撒种。另外,在家中看电视可知第二天天气。

动物篇

首先必须有一定量的牧草地,牧草无须浇水,可以开成 3×3 的地,最好连成一大片,便于收割。由于冬天不会长牧草,所以请注意储备,如果一时不够,可以先用饲料喂食。当牧草地达到一定的面积时就可以买鸡和牛了。

鸡屋右上角为草料箱,左下角为出荷箱(牛屋同),左上方为食槽,右下方为孵化箱。每天喂食的话(投入食槽),大鸡(**ニワトリ**)就会下蛋,蛋可以扔进出荷箱,也可以扔进孵化箱孵化,3 天后孵出小鸡(**ひよこ**),小鸡 7 天后长成大鸡。如果忘了喂食的话,大鸡会 3 天不下蛋,小鸡会停止生长哦。

牛屋中每头牛都有自己的食槽,别搞错。牛的生长分为三个阶段:小牛(**こうし**),中牛(**なかうし**),大牛(**おおうし**),刚买来时是中牛。大牛可以产奶(用挤奶器),产奶量分为小中大(S.M.L)三个档,由"爱情度"决定。如果对大牛使

用**うしのたね**，可以使其怀孕，孕牛在牛屋右下方有专用食槽，须特别照料，21日后就会产下小牛。牛除了每天要喂食外，还要经常清洁（用**ブラシ**），和它们交谈（空手靠近按 A），带它们去散步（推出门即可）。如果忘了喂食，牛会不高兴，后果严重；如果长久不清洁，可能得病，如不及时治疗的话，就会死掉（安葬费 2000G）；如果不和她们交谈，散步的话，就无法提高"爱情度"。

游戏初期会见到小马，不久后在道具屋可买到马鞍（2500G）。这样不仅可以骑马溜达，而且它还是个流动出荷箱。

精灵篇

工具房后面是小精灵的地盘，每天给小精灵一个蘑菇吃，和他的友好度会上升。他时不时会给你个力量之树的果实，也会带来超级道具。而且他可以帮你干活，只要连按两下 SELECT 键，选精灵（**コロボックル**），确定工作进度（**ゆっくり**慢/**はやい**快），然后关机就行。每 24 小时只能委托一回（现实时间），进度由友好度决定，也可能失败（本人认为失败居多）。

在小精灵那儿可以洗温泉浴，后期可以钓鱼等等。

小镇篇

从牧场左边出口出去就是小镇，其建筑物分别是：

★动物屋（どうぶつや）：买卖鸡牛，卖饲料等等。

★食堂（しょくどう）：卖食物（前两种是现吃的）。

★道具屋（どうぐや）：卖道具，会不断研究出新道具。

★教会（きょうかい）：祈祷和算命。

★木匠屋（だいく）：卖资材，并且承接家居装璜工作。

★酒吧（さかば）：卖酒和饮料。

★种子屋（はなや）：可以卖作物种子和牧草种子。

注：除了酒吧是 PM 5：00－AM 0：00 营业之外，其余均是 AM 8：00－PM 5：00 营业。

评定篇

每年年末，主人公的爷爷会来作一次评定。之后牧场会扩大，新道具也会出现。评定参考值：

牛的头数、鸡的头数、牧场面积（指用栅栏围起来的面积）、总出荷量（指所有扔进出荷箱的东西，包括作物、鸡蛋、牛奶、蘑菇、鱼、乳酪、黄油等等）、自宅的规模、牛的最高"爱情度"、金钱、幸运、吃过的力量之树的果实的数量、小精灵帮忙干活的时间等等。只要能得到**ばくじょうマスター**的评价就可通关，看到令人感动的结局画面。

家计簿篇

自宅的桌面上放着一本家计簿：

うし 牛　分别为名字、成长阶段、状态、产奶量

ニワトリ 鸡　分别为成长阶段、状态

たべもの 食物

すべてとじる 退出

通信篇

联机后打电话即可，可以交换道具和动物。

事件篇

游戏中经常会发生一些特殊事件，为使各位玩家玩得明白，下面作一些介绍：

★郊游：春末小镇的姑娘们会到牧场来郊游，选**はい**即可。那天晚上记得喂食浇水，别玩过了头。

★暴风雨：夏天发生，电视上会有预报，当天什么也不能干。

★地震：夏天发生，有强烈震感，地震当天去小精灵那儿会发生救助小精灵的事件，请用锤子。

★买鸡蛋：一般为秋天发生，当鸡蛋出荷量达到一定量时，会有人来买鸡蛋，并发生找钱的事，请选**はい**。

★新道具的通知：当作物出荷量达到一定量时，道具屋主人会来通知新道具的开发进程，7 天后道具屋会有撒水器（**スプリンクラー**）卖。

★送酒：秋天，酒吧主人会送新酒来给主人公品尝，第二年春天会来问好不好喝。

★寻找小鸟ピーちゃん：冬天发生，在牧草数目显示牌上。

★拜年：第二年以后每年春月一日发生。

★寻找妮娜（ニーナ）：二年春发生，在小精灵那儿。

道具篇

基本道具的使用方法就不赘述了，下面介绍一些后期出现的道具以及隐藏道具：

★药箱：防止牛生病，有效期一个月。

★黄油机：将牛奶扔进去可制成黄油。

★乳酪机：将牛奶扔进去可制成乳酪。

★钓竿：在小精灵的后方洞中可钓鱼。

★鹤嘴锄（ツルハシ）：在小精灵的左方洞中可以开山前进，从而得到……

★超级镰刀：如果与小精灵的友好度达到一定程度，他就会向你借用镰刀。之后，委托他帮助你工作 12 小时之后，他会还你一把超级镰刀。

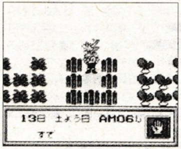
★超级锄头：同上，有效时间为 24 小时。

★超级斧子：地震过后，带上斧子到小精灵的后方洞中最上方使用，斧子会掉进水里，这时水中仙女会出现并问你掉进去的是不是一把黄金斧子，回答否（**いいえ**），她会称赞你是诚实的人并送你黄金斧子。

★超级锤子：第一次装修了房子之后，木匠就会送你超级锤子。

最后忠告：牧场生活应以轻松休闲为主，切忌穷凶极恶，急功近利，有违本游戏的宗旨。

文/白锡春



牧场物语 GB2

厂商:VICTOR
发售日:1999 年 8 月 6 日
类型:SLG
对应:对战线、彩色 GB

充满新要素的牧场生活新体验!

花蕾村的牧场主向村长提出不再经营本村的牧场生意，面对这样一个荒凉的牧场，主角毅然向村长提出要承包这个牧场。并且和村长达下协定，要在 3 年之内把牧场壮大……

操作篇

はじめから——重新开始
つづきから——接续记录
にっきをけす——消除记录
にっきをうつす——复制记录
A 键:动作、对话、确定
B 键:奔跑、跳跃、取消
SELECT 键:显示状态，按两下为家计薄
START 键:换工具

初期操作路线:游戏开始后，先选择主角的性别、名字、出生日期，再到村民们家取得花洒、锤子、锄头、斧头、镰刀和食物，最后别忘了在广场选择宠物(狗或猫)，然后和村口的老伯对话，就可开始丰富的牧场生活。

地点篇

1. 牧场
主角的家: 可在道具箱交换道具和种子，可查看食物存贮量和收看天气预告。床边的日记本选“**はい**”为记录兼睡觉，先选“**いいえ**”再选“**はい**”为不记录兼睡觉。
牛小屋:牛居住的地方，后院的空地可进行放养。
鸡小屋:鸡居住的地方，同上。
羊小屋:羊居住的地方，需建造，同上。
温室:用来种花，需建造。
泉:位于左下方，可供钓鱼和养鱼。
2. 村庄
种子店(はなや):卖作物种子、牧草种子和花籽。

教堂(きょうかい):祈祷。
木匠屋(こうむてん):承建羊屋、温室，和家居装璜等。
图书馆(としょかん):可查看各种图鉴和相册，并且可进行通信。
食堂(しょくどう):卖食物和饮料(后两种是现吃的)。
动物店(どうぶつや):买卖鸡牛羊，饲料和部分道具。
道具店(どうぐや):卖道具、机器、游戏卡等，有时会研究出新道具。
诊所(しんりょうじかんは):检查身体状况，若健康太差会住院一天。
3. 广场:村民们的活动场所，可在公告栏查看各种新闻。
4. 小山:是伐木，捕捉昆虫，采野果的好去处，还可以泡温泉。

道具篇

基本道具就不再讲了，下面介绍其它的一些道具:
超级锄头(スーパークワ):当旧锄头用坏之后可叫道具屋制造。
超级镰刀(スーパーカマ):当牧草面积达到一定量时道具屋会帮你制造。
超级锤子(スーパーハンマー):第一次装修房子后，木匠会送给主角。
超级斧头(スーパーオノ):第二次装修房子后，木匠就会送给主角。
撒水器(スプリンクラー):当作物面积达到一定量，道具屋会有售。
鱼杆(つりざお):可钓鱼。
捕虫网(アミ):用来捉昆虫。
挤奶器(ちちしぼりき):给牛挤奶。
羊毛钯(バリカン):用来刮羊毛。
刷子(ブラッ):给牛擦身子。
清洁剂(ツヤンプー):给羊洗身。
铃铛(ベル):呼唤牛只。
哨子(ホイッスル):呼唤鸡群。
号角(つのぶえ):呼唤羊群。
剪刀(ハサミ):用来剪花。
马鞍(うまのかばん):可作流动出荷箱。
牛药(うしのくすり):给牛治病。
羊药(ひつじくすり):给羊治病。
牛种(うしのたね):使牛怀孕。
羊种(ひつじのたね):使羊怀孕。
机器:
奶油机:可把牛奶加工成奶油。
乳酪机:可把牛奶加工成乳酪。
布匹机:可把羊毛加工成布匹。

家计薄篇

うし 牛　分别为名字、成长阶段、状态、爱情度。
ニワトリ 鸡　分别为成长阶段、状态。

ひつじ 羊　分别为名字、成长阶段、状态、爱情度。
たね 种子　查看现有的种子。
もちものメモ 状态显示　是/否
スケジュール 事件薄
げんぎいち 现时所处地点
Qアンド A 帮助信息

作物篇

由于可种作物的地方很大，最好学农田的做法，把作物种成一排排。这种种法虽然有点浪费，但灌溉很方便，且收获时可很迅速，应该一试。收获的作物要投入出荷箱，每天下午 5:00 会有人来收。每个季节都有各自不同的种子出售，也是只能种本季节的种子。雨天和雪天不用浇水。另外，采摘到的野果也可以投入出荷箱。

动物篇

本作可饲养牛、鸡、羊三种动物，但前提是需要有大面积的牧草地，才可以购买动物。动物必须每天都要喂牧草，否则鸡会 3 天不下蛋，牛 3 天不产奶，羊 3 天不长毛。要想提高牛羊的爱情度，必须经常和它谈话，给它们擦身。鸡蛋可孵化出小鸡，只要把鸡蛋放到鸡屋右下的孵化箱，7 天后小鸡就会出生。大牛可产奶，大羊可产毛(7 天长一次毛)，产量大小由爱情度决定。大牛或大羊怀孕之后须小心照料，30 天后小牛或小羊就会诞生。动物屋后面的空地除了可以种植作物或牧草外，还能够对动物们进行放养，不同动物有各自的放养工具。需要注意的是，夜间要把动物叫回屋里，雨天和雪天不能进行放养，否则牛羊会生病，鸡会死亡。另外，钓到的鱼可以放到泉里养或卖掉。

第一年秋天村长会送给主角一匹小马，到第二年它便会长大。

事件篇

本作每个季度都有一些事件发生，现列出重要的事件：

春季

拜年(しんねんさい):第二年后每年第一天发生。
赛马(サクラカシブ):胜出后可得丰厚奖金。
赏花(おはなみ):在广场发生。
幽灵传闻(ゆうれいを　みた):解决方法请各位自己思考。



夏季

七夕祭(たなばたまつり):晚上在广场发生。
刮台风(たいふう):当天什么也不能干，会有部分作物和牧草死亡。
婚礼(ツエットとロゼのけっこんしき):在教堂发生。

秋季

赛马(キクステークス):胜出可得作物种子。
收获节(しゆうかくさい):把牛奶或蘑菇送给食堂的老板娘，在村民的提议下可向村长提出搞庆祝晚会。

冬季

感恩节(かんしやさい):村民会为感谢主角而送食物到来。
许愿节(せいやさい):在教堂发生，可对幸运、友情、健康、天气、兴旺等方面进行许愿。
大风雪(おおゆきに):同"刮台风"。
打雪仗(ゆきかつせん):在广场发生。
生日(たんじょうび):会在你所定月份那天发生。

种花篇

建造温室之后才可以种花，种花必须有花盆(种子店有售)。花籽比较贵，一袋只能种一盆。种花的好处是不受天气影响，任何季节都能种，且卖价较高。要注意，左边温室只能种**はな**类的花，右边温室只能种**ハーブ**类的花。

评定篇

3 年后，村长会对主角的牧场进行评价，主要是对总出荷量、吃过的力量久树的果实的数量、自宅规模、幸运等的评价，通关可看到一幅很漂亮的相片。

补充篇

1. 捉虫只可以在春夏两季，有些虫要在白天捉，有些虫要等到黄昏或晚上才有得捉，请注意！
2. 道具店有时会出售游戏卡，买回家后可在电视上玩，共有打鼹鼠、赛马、15 格拼图这三款游戏。
3. 游戏中设定了友好度，平时多和村民聊天，或送作物等给村民，都有助于提高村民们的友好度。
4. 快速回复体力法：跳入温泉泡一下，跳上来，再泡一下，再跳上来……只要 3、4 次，体力便会全恢复。
5. 如果在雨天或雪天长时间露天工作，到第二天便会因感冒而卧床一天，很倒霉。
6. 所有店铺开门时间均为 AM6：00～PM6：00，日よう日休息，教堂不休息。
7. 通关后可继续玩下去，这时教堂会多了一项选听 BGM 的选项。

文/蔡祥德

GAME BOY 最新秘技

第二次超级机器人大战 G GB FP=4

练级大法一：让有"幸运"，"必中"等精神指令的人乘坐有地图兵器的机器的机体，使用上述精神指令后，一次将尽可能多的敌人击毁，可得到大量经验值。笔者曾用乘做赛巴斯塔的正树，一次将平均等级比他高两级的十几个敌人击败，一口气升了 19 级（用"幸运"）。用此方法，要一口气超过最终 BOSS 的 50 级的级数并不是难事。

练级大法二：用地图兵器轰自己人，同样可得到经验值（但金钱不会增多），但射程内一定要有敌机和自己的机体一起完蛋才行。经笔者实践，发现使用地图兵器的人将其它机体打爆后得到的经验值，取决于最后爆炸的机体中机师的级数，与之前爆炸的机体无关，只有使和自己等级差越大的机师最后爆炸，才能得到越多的经验值，这样便可利用等级低的敌人而获得较多的经验值。

注：上述秘技也适用于中文版的第二次机器人大战 G。

广东清远　温志光

隐忍继承者 GB FP=5

隐藏菜单：在进行游戏时，在任何地方，按住 B 键和方向键的任意一个方向，不放过四秒左右在画面的左上角便会弹出一个隐藏菜单，此菜单共有三项前两项对游戏作用不太大，都是选择音乐的，而第三项是十分有用的，它是用来选择主角行走速度的，如果将其打开便会看到有三个选项，第一项是快速，第二项是中速，第三项是慢速，此项功能对一些觉着此游戏主角行走太慢的玩家十分有用。

河南郑州　被朋友们称为 RPG、SLG、AVG 狂，但自己一心想成为鼓手的玩家　杨意

口袋妖怪·红绿 GB FP=3

宝物的作用：由于《口袋妖怪》这款游戏宝物太多，使玩家不清楚哪些重要，经过不断摸索，发现某些宝物比较有用：

①**タウリン**（攻击+1）②**ブロムヘキシン**（防御+1）③**インドメタシン**（敏捷度+1）④**リゾチウム**（特技力+1）⑤**マックス　ツプ**（HP 上限+1）⑥28 号机器（出洞术）⑦**つきのいし**（进化）⑧**ダウジングマシン**（探宝机）⑨**まんたんのくすり**（HP 补满）⑩**げんきのかけら**（复活）(11)**ふしぎなアメ**（级别上升+1）(12)**ポイントアップ**（特技次数+1）　其它重要道具，攻略中就有说明。

得到第三支鱼杆：只要把第一支、第二支鱼杆都收入电脑内，使道具栏内没有鱼杆，这样到**セキチクへ**村内，与 POKE 屋右边第二间屋子的人交谈，就可以得到第三条鱼杆，这样你就有依次为**ボロのつりざお，すごいつりざお，いいつりざお**的三条鱼杆。

拾到硬币：在**タマムシへ**村内，有一间赌博机室，在拿到口袋后，就可以赌钱，在屋内你只要搜索可以拾到四处零散落在地的硬币，仔细找可以发现很多。

他人培育妖怪：在**ハナダへ**村从下方经过一棵树，然后再往下走，在中间的屋子里有个人 会帮你培育妖怪，但必须花钱。

交换妖怪：从**ハナダへ**往下方走（同上），在右边屋子有个人，他会用**ニドラン**♀与你的**ニドラン**♂交换，**グレン**村里左方屋子内，第一个门内，分别有一个人愿意**マルマイン**与你的**ライチュウ**交换，和**コンパンは**与你的**モンジャラ**交换。

得到イーフイ：タマムシへ的 SHOP 的右边第二间大楼内有**イーフイ**，但必须从后边上楼，才能得到，给以不同种属性宝石进化状态也不一样。　　**福建福州　WSX**

第二次超级机器人大战 G GB FP=3

隐藏机体和隐藏必杀：1、**ミチル**：于 5."谋略の町"中，如不击落其座机**ゲッター**Q，到第三回合**テキサスマック**（**ジャック**）就会到达，后**ミチル**由敌方变为我方 NPC，保护其过关后**ミチル**就会加入，并决定分支情节及 F—91 与 ZZ **ガンダム**加入先后情况。

2、**ララア**：于 10."光る宇宙"中，**ララア**与大佐会于中途加入战斗，要先将大佐击毁，再去由**アムロ**去"说得"**ララア**，她会加入，她的座机**エルメス**也会归我方所有但要一直等到 ZZ"**ジロッユの影**"后，方可使用，因为**エルメス**属于宇宙空战型机体，并搭载 7 格念动粒子炮，**ララア**加入后于 25"脱出"后还可得到一架敌方机体**リロアット**。

3、蝴蝶鬼：于 12."敌要塞**を**破坏**せよ**"中只需消灭除蝴蝶鬼以外所有敌人，并将**メカ**蝴蝶鬼的 HP 攻击至 1000 以下，用流龙马说得蝴蝶鬼，由于蝴蝶鬼只攻击流龙马，这时要让流龙 马变为由巴武藏驾驶的**ゲッター**-3 号机体，蝴蝶鬼就不会出手攻击，这样就可以消灭敌人残余兵力后说得他了。在他加入后还可提前得到**シャイニングガンダム**（**ドモン**）**グレンダイザー**（**デユーク**）和**ボスボロット**（**ボス**）。

4、**ミネルバメ**：于 13."**マクベの**　"中在第四回合援军到达后出现在敌阵营中，可用兜甲儿说得，**ミネルバメ**是一台由 AI 人工智能机体，没有人

类驾驶员的精神能力，所以并不能被广泛使用。

5、フォウ：必须在 5"谋略の町"中击落ミチル后，于 16."**マリオネット·フォウ**"中由**カミーユ**说得，但得不到其座机**サイユガンダム，フォウ**的能力还是很棒的，但精神力属援护型。

6. **プル**：于 ZZ"**シロッコの影**"中出现可让 ZZ **ガンダム**的机师**ジュド**一去说得，她会撤退，并于 26."**リーラレイ**发动"中再次出现，再用**ジュド**一用两次"说得"就可以使**プル**加入，并得到其座机**キュベレイ** MK Ⅱ（搭载 7 格范围的念动粒子炮，机动性能较高，综合实力较强）。

7. **リユーネ**：于 28."时间**よ**止**まれ**"中让**マサキ**驾驶的**サイバスター**在出口附近停留至第十七回合出现并加入，其座机**ヴァルシオーネ**与**サイバスター**比能力近似而实力稍差，但不能参加"晓**の**决战"很可惜。

8. 隐藏机体，V2 **アサルトバスター**：当 ZZ"**シロッコの影**"过后可得到 V2 **ガンダム**（拥有"分身"，"B **シール**"能力），你这时要将其机体性能（HPEN，反应装甲）改至极限即可得到 V2 **アサルトバスター**，大约要 186800 元。（当然用这些钱改造其他机体也会增加特殊能力如**バイオ**反应限界＋15，**げんき**每回合回复 10EN 等等，有兴趣可自己试）V2 **アサルトバスター**，拥有很强的武器并增加"分身""**エフイー**"（光学武器攻击无效化）"**げんき**"（EN 每回合回复 10）的能力，但其机师并不能发挥此机体能力，你可选择拥有"气合"、"热血"、"必中"等能力的机师，这样才能充分发挥"分身"与"**エフイー**"的能力。**シュラク**队中有两人攻击力不弱，你可自己试着搭乘 V2 **アサルトバスター**。

9. 最终奥义"石破天惊拳"：于 28"时间**よ**止**まれ**"后选择"**ギアナ**高地"在 34"死斗！**マスターアジア**"中选用**ドモン**的**ゴッドガンダム**将东方不败的座机风云再起的 HP 攻击至 1/ 2 以下；后在东方不败攻击时防御这样，东方不败便会与**ドモン**对话。然后下回合击落东方不败，就可得到最终奥义"石破惊拳"。（威力巨大，但为三格攻击的武器，不能移动攻击且气力需达 160 且 EN 要 155 格才可放出）。

天津　疾风的老鸭

超级机器人大战 GB FP＝4

万能说得法：用此法可任意说得对手的机甲，且成功率可达 90％以上。首先，先调出无限精神指令，调用"**きょうめい**"这一指令，如没有这一指令，就一直选用别的精神指令，直到其出现为止，（附"第一次"的精神指令为随机出现，并非专用），使用后，如有敌方机甲邻近，就采用说得指令去说服对手，成为己方一员（但敌方首脑，不可说得）本人最强时拥有对方两架巨型萨姆！！

附：此技有一定缺点，如队伍人员为最大时，无法说得对手且一次出击时，如要求出动五机，全部出满时，不能说得对手，此现象在后几关时才会出现。

女神转生外传 Ⅱ GB FP＝5

武器的特殊功能：在一些隐藏山洞中可获得武器，装备上，在战斗中使用后，常会有一些意想不到的效果。如**マグスのふく**可吸敌人的魔法值为己用，有些则对敌施放毒烟等。

隐藏山洞：在**ヒユバティア**上方处有一块正方形，须飞空艇。

在**リユカオン**左下处。

在**ブランテイカ**处的右方树林里。

サフイア、クラウ的ランカ魔法用法：**ランカ**魔法是必须使两次，对敌全员攻击，且魔法值只使 2 个单位。在游戏前期非常有效，破坏力强。关于**ラリカイソ**魔法则是使用四次，攻击力更强。

打败魔王法：对于只有 30～50 级的情况下，让速度快的使用毒烟攻击。让防御力强的排在前面，攻击力弱的干脆按防御或使用回复药（速度须慢才使用）。**クラウ**则每回合都使用回复魔法，自己多装备一些回复魔法，其他的使用合力技（二人）。

如果不行的话，先到旅店去只保留一名或二名主角，其他的全使用魔兽，最后去武器店装备（像人样的魔兽才能装备）。

装备好后，发现魔兽们的各项能力值都提高许多。OK，其他两名主角则使用合力技，魔王就容易对付了。最好，让魔兽装备在山洞中找到的武器，则更强。

广西玉林　邹鹏

罗德岛战记～英雄骑士传 GB FP＝7

选关密码：第一关：8823　第二关：5963

第三关：4126　第四关：2610

广东　太简单了　张礼怀

口袋妖怪·红绿 GB FP＝4

保命法：如果怪物们身受重伤，又被围困于草地中，要是手上已拥有 01 号秘传机器，则可以用"间切"能力将面前的草地除掉，不断前进，直至脱离危险。

枯叶村首领的机关：当消灭枯叶村首领门外的三个妖怪教练后，机关就自动启动了，只要一个个的调查，直至出现了一条比其它长的信息时就说明你找到了第一个开关，则下一个调查向上数 2 位，向左数 3 位的机关，则大门可打开。

收集妖怪的奖励：当拥有10种妖怪时，可穿过枯叶村右面的山洞到后面的小屋，可获得05秘传机 器；当拥有30种妖怪时，可去枯叶村右面通往栈道的关卡二楼，可获得〔ダウジングマシン〕；当拥有50种妖怪时，可去石竹村外的屋子二楼，可得到〔かくしゆうそうち〕。

湖北武汉　在安徽当兵也不忘电玩的　夏刚

DQM特瑞的神奇王国 GB FP=4

预测怪兽极限法：在这款游戏中，每一种怪兽都有自己的极限，而知怪兽极限方法除了将其怪 兽进到极限外；还有一法就是在大树园第一次震动后，带怪兽到牧场，和楼梯旁边的怪兽**パオーム**交谈，它就会说出你怪兽的极限。

快速赚钱法：在DQM中，赚钱除了在迷宫中拾到外，就靠卖道具了，而最好的卖道具场所，就是迷宫中偶然出现的商店，在那里老板会原价买你的道具，而最值钱的，就是杖，包括**ふふきのつえ**〔4000G〕；**いかづちのつえ**〔3500G〕；**マえマのつえ**〔2000G〕。笔者一次赚了50000G，真是开心，用这种方法赚钱要有一点耐心，因为商店不是常有的。

广东湛江　想置身于DQM的　龙

心跳回忆POCKET（体育篇）GB FP=5

隐藏事件：当主人公在学校里的时候，把他的体力用尽〔注意不要让他生病〕。在让他拼命的学习文科。这样当压力达到一定数值时〔似乎是随机定的〕主人公就会在放学后因头昏而闯入女子更衣室。〔快闪〕

隐藏画面：在选择每天干什么的画面上按下SELECT键，便可以看到不同的底板上有各位令大家心跳不已的女孩们而且有很多幅。〔因为我只玩过体育篇，且发现时已成功了6个人，所以该画面是否和成功人数及版本有无关系还不清楚〕。

云南昆明　因追不到馆林而不会“心跳”的　康永兴

幽游白书Ⅲ——魔界之扉篇 GB FP=7

最佳练级的地方及快速升至LV10法：在游戏开始不久后到建筑工地摆平柳泽，回到学校后会发现学生变成骷髅和黑色的怪物，经验值奇高，骷髅EXP10，怪物EXP9，只几个来回便可快速升级，四人升至LV6即可，因为游戏后期有四个迷你游戏的地方，以高水平完成即可升至LV1 0。

迷你游戏：在遇见仙水事件及狙击手后，再来到幻海师傅处〔市区西侧〕与其交谈即可进行三个游戏〔有小浦的拼图，掰手腕及与游戏机王的石头剪刀布〕

飞影迅速升级法：限于LV1～4的飞影，先放一个黑龙波开路，飞影在其后以快跑追赶，即可以让敌人兵败如山倒，MP不够立即回莹子处补给〔本人在5分钟内完成升至5级〕。

飞影的怪异现象：由于桑原藏马飞影每人都有一招特殊技，桑原为跳跃中↓+B，藏马为二段跳，飞影则为连续跑跳不停。进入学校一层，摆平所有敌人后回到最初进来的地方〔不要出学校〕，按→→+A跳上台阶，再按↘+A使其跳下，会发现其速度明显变慢，奔跑，再跳下，跳下，反复几次后会发现一个有趣的现象，速度比蚂蚁及桑原河马还慢的“狂奔”中的飞影。

上海　吴铮

沙漠风暴 GB FP=5

全关密码：第二关：JHGGL

第三关：GBXHDZ

巧妙避敌：玩家驾驶的直升机在攻击敌方坦克类武器时，常因左右躲闪不方便，被敌人武器击中而耗费血，但学会此法，就不容易费血了：待玩家直升机接近敌方武器时，并在飞机机枪射程之内时，将A键B键同时按住不放，此时控制方向键的左或右，飞机就会横向向左或右移动，会很容易躲避敌人炮弹，虽只能使用机枪，但总比早早从天上掉下来好。

新疆乌鲁木齐　刘栋

FIFA足球98 GB FP=5

向后传球：要向后传球，而且用脚后跟妙传，只要按住选择键SELECT就OK，队员就会用脚后跟妙传给后方与自己相反方向队员。

无赖战法：对方守门员抱球将发大脚时，控制一队员到守门员正前方且紧挨着守门员，当守门员发大脚时，球会打到这名队员头上然后反弹进球门，成功的关键就是上述队员的站位。

新疆乌鲁木齐　刘栋

音速小子Ⅵ GB FP=7

选关密码：第二关：598926　第三关：416670

第四关：618036　第五关：433624

第六关：890964

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

天使之翼J・全国制霸への挑战 GB FP=7

选关密码：第二试合：JIMC　第三试合：JKAM

第四试合：JGME　第五试合：NCGK

第六试合:MKKP

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

林宝坚尼赛车 GB FP=5

隐藏选项:进入选择赛车场地的地图画面时，按一下SELECT键，画面中的选择箭头会消失。这时可以移动上下键来选择位于画面右下角的三个菜单。其中DRIVERS是查看驾驶员资料,GARAGE是汽车修理厂,SHOP是购买汽车零件和升级的地方。

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

魂斗罗 GB FP=5

获取九条命法:在KONAMI厂商画面下迅速输入"上上下下左右左右BABA 上上下下左右左右BABA"，等一会出现完整的标题画面时再输入"上上下下左右左右BABA再连按六下START键，进入游戏时便可看到原来的2条命已变为9条。"

上海　只有GB的我渴望有一台PS　潘秀飞

鬼太郎 GB FP=5

隐藏的两个老妖怪:在通关后再次取回记录，发现已回到了自己家中。此时，前往**つるべ　ちょう**在左侧的楼房中有一个女孩和小狗**アップル**,同小狗交谈可得一把钥匙**げすいぞうのカギ**",再前往右侧楼房中那间进不去的屋子,此时便可进入,里面有一只老鼠精。同样破关后,前往**かみおかちょう**，进入下面可以不断取物品的大房子里，与给药的旁边那人说话(戴帽子的)便可得一把钥匙,**すいもんのカギ**,再往此村右下角走,发现一铁栏,此时便可穿过铁栏,经小河前往一洞窟,深处有一老蟹精。(此二妖实力非常，需小心对付!)

上海　陈挺

炸弹人 GB FP=7

选关密码:

1-1:4696	1-2:7006
1-3:8774	1-B(OSS):5141
2-1:9185	2-2:4610
2-3:2630	2-B:3569
3-1:8401	3-2:8264
3-3:0173	3-B:2828
4-1:4152	4-2:3451
4-3:4312	4-B:0874
5-1:1909	5-2:5010
5-3:2904	5-B:1726
6-1:3614	6-2:0610
6-3:9867	6-B:9618
7-1:1884	7-2:7702
7-3:6925	7-B:7110
8-1:5814	8-2:8136
8-3:0390	8-B:3158

广州　Enemy Zero的忠实战友　Dr.J

恶魔城3 GB FP=5

隐藏的第六关:在第五关中，消灭第一个BOSS后，进入下一道门;发现外面有一个入口,但进去也是没用,不如先向上走,再从右边的出口出来,一直走,发现第一道障碍物时,可逃入陷阱,将一直掉入第六关。此关可得到"十字镖"和"闪电术"。进关后,便回到第五关。这里如果不多冲关几次是很难发现的。

浙江玉环　谢松波

萨德传说 GB FP=4

伙伴妙用:在此游戏中,会结识一些无法装备武器和防具,也无法补充药品的伙伴。因为他们的加入是暂时的。在战斗中,选出他们的道具,在八种相同的道具中，其中有一个道具可以为自己伙伴加满200HP;其它的均无效,这种方法可无限次使用,但在行走中无法使用。

浙江玉环　谢松波

月影村之怪物 GB FP=5

仓库速建法:首先让西林救出**ナギ**后,并把他送回村里。然后在下次冒险中，在任意一层　　让大风把西林吹走(即浪费回合数，大约需要150%左右的腹值才行),反复三次,便可建好仓库的第一阶段。最后再救出下一位;并再用以上方法反复四次,仓库便可完全盖好。这样一来,对于今后的冒险会方便些。(注意:要带够饭团。)

上海　陈仲伟

塞尔达传说·梦见岛 GB FP=3

巧打最终形态的最终BOSS:当最终BOSS变身为最后一个形态后,一般武器(包括弓箭、炸弹)对它是没有用的。但只要准备好回旋镖,在BOSS睁开眼睛的时候掷出去,便可一击必杀。

"屠杀"动物:村内的鸡和狗是用一般武器杀不死的。其实只需在它

们身上撒上魔法粉,便可将其杀死。

钥匙变叶子:第三宫的大门钥匙是隐藏在一个花园内的。但必须先要得到五片叶子才能获得青蛙王子的允许，通过暗道，进入花园，得到钥匙。玩家其实只要在有猫头鹰像的花园的左边一个画面内，在向右边画面中移动时,运用神奇移动法,便可轻松到达花园内得到钥匙。但钥匙变成了叶子,可BOSS的大门还是照开不误。(注:至于神奇移动法,详情可参看《97秘技宝典》。玩家如熟练掌握并了解其特点和性质,不但可以发现很多有趣的事情,对以后的游戏也有很大帮助。在简述其方法:当画面切换时,按选择键即可。)

女主角变身大法:首先,当主角得到第三件乐器后,不要去海滩与女友相会，可直接去有那只大海象挡路的地方，运用神奇移动法越过大海象;打败老沙蚯得到钥匙。并得到第四件乐器。按剧情,玩家身边会多出个幽灵,此时便可带着幽灵去与女友相会。经过一番对话,玩家会发现原先的女友竟成了幽灵!(哇!尸变了!)这样主角的身边便有了两个幽灵。此后,按剧情女主角还会变成鸡!(有点魔界塔士的味道吧!)并且女主角能跟随玩家到很后面。至于1号笛,玩家不必按秘技上的故事顺序去得到!

去见最终 BOSS 的第二条路:此路无须奏乐，哪怕你一件乐音器也没有。玩家只要运用神奇移动法,不择手段地进入第8宫。(具体方法请玩家自己摸索,提醒大家要善于利用类似转移器的东西。)进入到有一只大蝙蝠的房间,进入右边的房间,踩动机关,在进入下方的房间时运用神奇移动法，便可进入一个奇异的地方，此时只需一直向右边走便可见到最终BOSS。(本人在玩此游戏时,只得到六件乐器,一支3号笛,且女主角和鸡又都在的情况下,打通此游戏。就看哪位玩家能破本人的纪录!)

上海　陈仲伟

真女神转生Ⅱ GB FP=5

山洞寻友:当满月时(即15-17日),主角进入山洞作战时的战斗力最高。但有些山洞中有不少强力魔兽，如在此时想进洞说得是完全不可能。如想得到它们,最佳的时间为27日左右。

巧用魔兽休战法:玩家如果在与敌人交锋时发现,敌方队伍中有些魔兽自己队伍中也有(必须己事先编入战斗队伍中),这样玩家便可用交谈指令去说服敌人休战。有时,敌人一出现便会自动离去。此法在山洞中且为满月时仍有效,且成功率为100%!

上海　陈仲伟

口袋妖怪(红) GB FP=4

关于收集强力妖怪:本人认为《GB特辑》中,那条关于轻松收集强力妖怪的秘技疏漏颇多。根据经验(主题是记录跳掉了);收它们时的较佳时间为××:10-30之间,这段时间内成功率较高。且必须带足六个妖怪,不可太强,也不可太弱,一点一点地将其的HP值削弱至1/4时,便可尝试投掷精灵球。如果哪只妖怪在应战中实力不及,就让它牺牲,不可替换。本人收集它们一般不超过2枚精灵球。如果玩家收到了它们，它们会因没有空位子而自动回到电脑中去的。值得注意的是，在不同时间内捕捉的同种妖怪,它的能力指数也不尽相同。

笨人专用偏方:此法也谈不上偏方,但对笨人特别有用。相信不少玩家(包括本人的一些朋友)在对付第3位BOSS时,会因为他那紧闭的大门,而望门生畏。其实,玩家只要在找到1号钥匙后,记忆一下,接着按一定顺序将那些桶挨个找下来。如第一个没找到,四个一起按,重新开始找第2个……。此外,在宝兰村正下方有间屋子内,有位数灵训练员,他能帮你提升妖怪等级。但被提升的妖怪并不会因为等级的提升而进化。

上海　陈仲伟

魔界塔士2 GB FP=3

巧打维纳斯:BOSS维纳斯是个十分令人头痛的家伙。她高效的回避率,和强力的攻击使玩家大伤脑筋。其实,玩家只需看看附近的武器店内是否有"**ビームライフル**"可供购买,或让自己队伍中的怪兽朋友吃　变成眼球怪，运用它的自备武器"**ビームライフル**"，便可轻松取胜。(命中率100%)

第2强力武器:在游戏后期,会在山洞内得到超强力武器**グングニルのヤリ**,它可使敌人一击必杀。但在此之前,玩家还可以得到武器"**よいちのゆみ**"它不但命中率100%,且对付一般敌人也可一击必杀。极少数敌人除外。

巧打阿波罗:阿波罗皮厚,劲大,身手快,不愧是最终BOSS(倒数第二位)。其实打败它也很容易,只需去这个世界的道具店内购买个"**いやしのつえ**",然后装备在队伍中不太重要的队员身上(父亲除外)。战斗时,父亲的武器栏内也有这东西，便无须参加战斗，它只须与那位装备好的队友不停地用"**いやしのつえ**",即可有70%的取胜机率;如只有父亲在用,只有30%的胜率;如是队员在用,就是100%的败率。(另外,在去攻打电脑的时候,请玩家多购买些"**エリクサー**"及"**コテージ**"。作用是单体复活,和全体回复;此外,"**めがみ**"的武器"**フレア**"要善加利用!)

上海　幻想能手持圣剑,带领着三个女同伴,驾驶着阳光高达,向太空进发,去参加邪恶博士举办的宠物小精灵联赛的玩家　陈仲伟

机器猫Ⅱ惑星传说 GB FP＝7

第一关:2小关:ねこ　ねこ　とり
ねこ せみ
3　いぬ　ねこ　とり
ねこ　ほや
4　みけ　やこ　とり
ねこ　たら
5　こし　ねこ　とり
ねこ　はな

第二关:1小关:ひな　ねこ　とり
ねこ　るり
2　うお　ねこ　とり
ねこ　ひな
3　あゆ　ねこ　とり
ねこ　くま
4　かも　ねこ　とり
ねこ　みす
5　かも　いぬ　とり
あり　そら
6　かも　いぬ　おけ
あり　たい

第三关:1小关:かも　みけ　おけ
あり　たら
2　かも くま おけ
あり　ほや
3　かも　うし おけ
あり くも

第四关:1小关:かも　わに　おけ
あり　かま
2　かも　わに　ひし
あり　はと
3　かも　うお　ひし
あり　たこ
4　かも　あゆ　ひし
くも　たい

第五关:1小关:かも　あゆ　ひし
かま　たら
2　かも　かも　ひし
かま　つえ

第六关:かも　かも　ふろ
いけ　にわ

广西南宁　韦海

米老鼠 GB FP＝7

第2关:	SZWS	19	Z22Z	36	TZPW	53	2P3X	70	SHE2
3	ZS2S	20	ZTPZ	37	2W3W	54	2XEX	71	ZE42
4	ZZPS	21	SP3Z	38	2XEW	55	TP4X	72	ZH92
5	SW3S	22	SYEZ	39	TW4W	56	TY9X	73	W3R2
6	SXES	23	ZP4Z	40	TX9W	57	P2RX	74	W1F2
7	ZW4S	24	ZY9Z	41	PSRW	58	PTFX	75	X3J2
8	ZX9S	25	W2RZ	42	PZFW	59	Y2TX	76	X1K2
9	WSRS	26	WTFZ	43	YSJW	60	YTKX	77	WEM2
10	WZFS	27	X2JZ	44	YZKW	61	PPMX	78	WHC2
11	XSJS	28	XTKZ	45	PWMW	62	PYCX	79	XEA2
12	XZKS	29	WPMZ	46	PXCW	63	YPAX	80	XHO2
13	WWMS	30	WYCZ	47	YWAW	64	YYOX(注:O均为字母)		
14	WXCS	31	XPAZ	48	YXOW	65	S3S2		
15	XWAS	32	XYOZ	49	22SX	66	S1W2		
16	XXOS	33	2SSW	50	2TWX	67	Z322		
17	S2SZ	34	2ZWW	51	T22X	68	Z1P2		
18	STWZ	35	TS2W	52	TTPX	69	SE32		

广西南宁　韦海

虎鸽 GB FP＝4

选关密码:

2.TCST	3.GGMC	4.SHFP	5.RGCC
6.WBRD	7.SHBP	8.SFZC	9.QDFZ
10.DBLL	11.DGTC	12.ZBBM	13.DFSK
14.GBLD	15.ZCRB	16.FFRC	17.RBBT
18.RCGD	19.TGPC	20.DNFT	21.SBNG
22.TYRC	23.LBVC	24.NBTC	25.JGZZ
26.HCLP	27.KFNG	28.GFFT	

北京　孙健

桃太郎电剧 2 GB FP=6

选关秘码:第一大关:桃平野

01 小关:786467 或 786724
02 小关:270387 或 270644
03 小关:794691 或 794948
04 小关:262739 或 262996
05 小关:787043 或 787300
06 小关:270963 或 271220
07 小关:795267 或 795524
08 小关:393363 或 393620

第二大关:雪乃国

01 小关:526387 或 526644
02 小关:010307 或 010564
03 小关:534611 或 534868
04 小关:002659 或 002916
05 小关:526963 或 527220
06 小关:010883 或 011140
07 小关:535187 或 535444
08 小关:133283 或 133540

第三大关:竹乃国

01 小关:788547 或 788804
02 小关:272467 或 272724
03 小关:796771 或 797028
04 小关:264819 或 265076
05 小关:789123 或 789380
06 小关:273043 或 273300
07 小关:797347 或 797604
08 小关:395443 或 395700

第四大关:鬼国

01 小关:551739 或 557396
02 小关:041059 或 041316
03 小关:565363 或 565620
04 小关:033411 或 033668
05 小关:557715 或 557972
06 小关:041635 或 041892
07 小关:565939 或 566196

08 小关:164035 或 164292

第五大关:鬼ケ湾

01 小关:819556
02 小关:303476
03 小关:827780
04 小关:295828
05 小关:820132
06 小关:30452
07 小关:828356
08 小关:426452

第六大关:鬼岛

01 小关:559476
02 小关:043396
03 小关:567700
04 小关:035748
05 小关:560052
06 小关:043972
07 小关:568276
08 小关:166372

第七大关:地狱界

01 小关:821636
02 小关:305556
03 小关:829860
04 小关:297908
05 小关:822212
06 小关:306132
07 小关:830436
08 小关:428532

进入隐藏关"仙人岳":先登录密码"428532"后可发现是"地狱界"最后一关。此时先不要去攻关,而是退到"雪乃国"的 06、07 小关,可发现版面不同,变成了水底世界。敌人全部变成攻击型潜水艇,此处出口在左下角,过关后就可进入"仙人岳"。"仙人岳"也有 8 个小关,其中 02、04、06、08 小关都有 BOSS。他们分别为:剑道鬼、柔道鬼、功夫鬼、小丑鬼。05 小关也有一小 BOSS,叫做"骷髅雷神"(以上"鬼"名都是笔者自取的)。全部通过后,就有一个老者从天而降,而桃太郎却变成了"桃太郎"奥特曼。而秘码也变成了"444918"。

进入隐藏游戏关"桃源乡":同样先登录秘码"428532",然后退到

"竹乃国"的 04 小关，又可发现版面变了，敌人变成幽灵和鬼怪灯。注意！被幽灵碰一下的话，它有时会偷走你的钱，打掉鬼怪灯，全版会变黑了一会儿。此关出口在右上角，过关后就可进入"桃源乡"。按"START"一下看一下左方"G"有多少，至少要有 10 个才能全部玩过 7 个游戏馆。可先去"竹乃国"的 06 小关，到右边一瀑布，乘一水泡上升，注意不要碰到墙上，否则水泡会破掉。然后进入右边一个洞口，里面可奖 3 条命和一个 G，如此一直打此关，就可得到无数的 G。

福建福州　黄丹

超级机械人大战·通信管家 GB FP=5

获得额外机体：在通关一次后，在返回标题画面时会发现多了一项**おはなしをやりなおす**。此时不要去选此项。而选择**つつきから**，会回到超 A 级时的 4 月。游戏进行到 5 月，便会有信件来，上面写着将送量产型 V **ガンタム** F 等 4 部机体给你。当你将超 A 级中的七项比赛取得冠军（前一次超 A 级的七项比赛也要取得冠军）此时将出现两次七项比赛全胜的信息，并送两部机体和一名妖精给你。

广州　第二次中所有 NEW TYPE 均已升到 LV99 的　谢国威

口袋妖怪·红绿 GB FP=5

提升至 LV100：条件拥有七种道具（任何道具都可以），在战斗画面时开启道具表，指着第七件道具，按 SELECT，直到箭头开始闪烁，再按 B，再选择攻击，把箭头指向任何一个绝招，按 SELECT，直到闪烁，这时会发现绝招发生了变化，再用此绝招把对手打死，即可使自己妖怪的 LV 升到 100 级（有时是 50 级或以上的级数），若想一次使多个妖怪升级，只需在绝招变化后换另一只妖怪，再把它换走，用此方法把想升级的妖怪一便，再把对手打死，则最后升级时它们的 LV 会上升至最强。

（注：妖怪升级后其绝招会消失，但只需在它们身上装上相应的机器，便会恢复。）

深圳　J.L

心跳纪念品·POCKET GB FP=4

宗像尚美：第一年（第八、九、十月份）有音乐会，带宗像去听，她会和你带她去看棒球一样，听音乐会时她会很兴奋。

片桐彩子：在绘画部的学习当中，她作的便当会让全体绘画部成员拉肚子，她会来向大家道歉（随机定）在任何一年都可能发生。

清川望：（1）与以上片桐彩子情况相同。

（2）体育值高时，第一年约清川望去海边，她会独自一人游到海对面的小岛上去，她是玩高兴了，"我"却是很生气；第二年再去海边（体育值在 200 以上），清川望再次游去小岛，你也会一块游过去，刚上岛，天气突变下起大雨，打雷闪电，清川害怕的投入"我"的怀抱（太浪漫了），第二天，脸红的她对你说了一大堆话（太纯情了）；第三年再次约她去海边，在海上的小岛上，清川回忆去年的美好往事。（我在心跳体育篇中最喜欢清川望，一个不以长相看人的，学习差的，泼辣而格外纯情的女孩）。

藤崎诗织：（1）书上介绍的（绝对 GAME BOY 读本）上，关于诗织的事件栏里有两个事件条件全是"?"号，其实回忆事件有三件，而且条件也是有的，第一年约她去海边之前，先约她去看一部叫《恶魔城》的电影，诗织看后评论说电影很不好，你表示赞同，她高兴你的回答，在去海边之前的晚上她就会约你去放烟花，回忆起儿时放烟花时，"我"被烟花炸伤，之后两次回忆条件是在半哭脸的情况之下，一次为诗织摘栗子从树掉下，头上碰了一个包；还有一次是两人不知酒的味道，结果喝的你口吐白沫，眼晕，头发金星，相当可笑的场面。

（2）第三年十月份约诗织去中央公园，在草地上的小歇，谈天。

（3）在条件最　之下，挑中诗织的圣诞礼物，会有浪漫的白色圣诞，两个人在路上一起走时，白雪飘飘。

（4）第三年文化节，约诗织去图画部有裸体模特，"我"很吃惊，诗织很不好意思。

（色狼）早乙女好雄：同上（4），好雄在你没约女子情况下，会硬拉你去看以上的展出，你如说没兴趣他会生气。（我给主角起名寒羽良，因为物以类聚，好雄不好，主角就也不好）。

兰州　极度喜欢雷欧娜的　翟子鹏

90 大海战 GB FP=7

选关密码：

1.GJYQCN	13.NVKGTL	25.BDVQZQ	37.ZJRQKN
2.GMTQCQ	14.HMSQCQ	26.BLWQJV	38.PXGGTL
3.QTCQTB	15.HHVQZW	27.YWMGPM	39.PSHGTC
4.GBXQZP	16.HBWQJD	28.TRGGTD	40.CGYQJS
5.GFSQZT	17.NRMGTD	29.TQHGTD	41.PNZGPK
6.GHWQZW	18.YTGGPB	30.ZMYQDQ	42.PYCGTK
7.GLRQZV	19.BGNQBS	31.JHTQJW	43.CMXQCQ
8.HLQQJV	20.BMYQCQ	32.TSCGTC	44.PTDGTB
9.HKNQZP	21.YRZGXD	33.TYKGPK	45.PRLGTD
10.NQBGYD	22.BHPQBW	34.JGSQJS	46.PPFGYM
11.HGTQZS	23.BFXQZT	35.TTLGPB	47.PQMGTD
12.HDPQZQ	24.YNDGTK	36.JZWQKX	

浙江台州　林国斌

GB 游戏超新作大特辑

索　引

